

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
63
イチゲツ
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
七夕月
光盘定价25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『刻痕』
4GB DVD光盘
凛々舞双華
LASERREIMU
やまの河童工房
NICO动画2013年盘点
『夜樱四重奏』OAD 星之海
でんじゃらす☆ぱっちぇさん
『魔法使いの夜』OST Repetition
Castlemaze～お嬢様からの挑戦～
围观fripSide音乐制作人创造的工口游戏
八木沼悟志与他的『十六夜的命运女神』
V家歌曲『恋爱是战争』插画师、新生代RPG『第七神龙』人设
"野良犬"三轮士郎的过去与现在
"我对黑猫爱得深沉"
专访半次元COS系列赛获奖coser猫步
细谈幻想乡的天地之神
八坂神奈子与洩矢諏访子一设相关考察
更具游戏性的TCG 让妄想变为现实
萌系卡牌Chaos实现二次元俺嫁梦
V家唱见风光依然，东方舰娘平分秋色
2013年NicoNico动画年度总结
才能之花绽放 新人主宰的武斗剧
『夜樱四重奏』全新TV动画『花之歌』
创世不误晒妹功，橙乃真希，这个网络作家很厉害！
『魔王勇者』与『记录的地平线』
3
东方花映冢
小野冢小町全身纸模
2
中国原创同人海报x2
「舰队收藏」海报x1
『中二病也要谈恋爱！恋』海报x1
1
金刚开年祈愿木制绘马
在背面写下新一年的心愿吧！
招福除灾
金刚
二次元狂热赠送


東方夢華録·伍

二次元狂热

2013 年 イチゲツ / 63



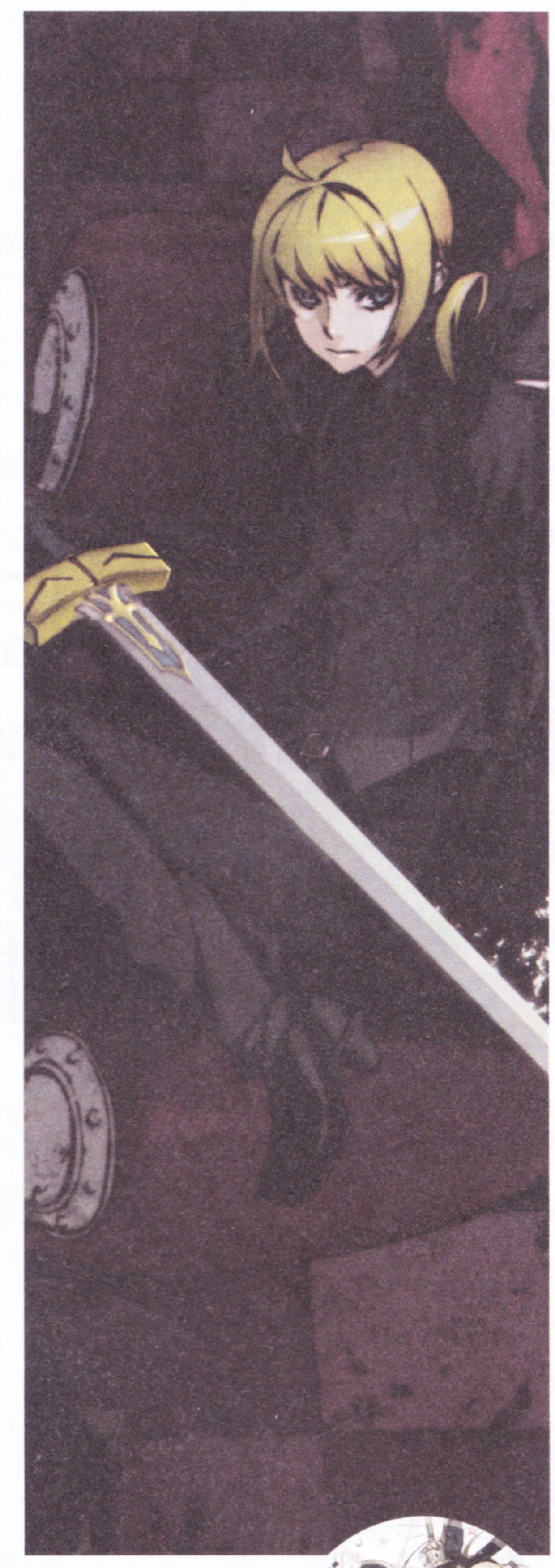
本期封面作者：Rifsom
本期封底作者：亚音

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、小黑
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
特约校对：稗田阿卡 gi
发行总监：美子

官方博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
零售价： 25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



光盘目录

【视频欣赏】
NICO 动画 2013 年盘点
『夜樱四重奏』OAD 星之海

【音乐欣赏】
『魔法使いの夜』OST Repetition
『十六夜のフォルトゥーナ』OST
『魔王勇者』OST
『夜樱四重奏 花之歌』OST
『记录的地平线』OP&ED

【游戏精选】
凛々舞双華
でんじゃらす☆ぱっちぇさん
Castlemaze ～お嬢様からの挑戦～
やまの河童工房
LASERREIMU


安卓客户端

苹果客户端

Contents 2013

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



◀图 KD

春节之前，再次迎来这个一年最繁忙的时间。在这个连续修罗场的非常时期，有两样东西在编辑部里高速蔓延。首先就是刷遍微博和 QQ 群的『舰队收藏』……千华老师抱怨原本勤恳的文章作者因为刷“舰娘”不交稿了，小黑抱怨每天打开 QQ 就被各种舰娘信息刷屏，甚至到无法正常交流，连白石少年也唠叨都在大家都刷舰娘没人陪他玩了……舰娘至少还有美图看，可另一个蔓延的东西——感冒可就不那么好玩了。自从白石倒下一次之后，编辑部的同志们都没人幸免于难……于是大家就在舰娘和感冒的夹击之下（好像不太对），制作完了春节前的最后一本期。大家拿到本书的时候，应该已经在过完春节了，在这里河蟹子给大家拜个晚年！



64 期封面作者：曾我诚（出自『第一攻略舰队，出击』，U235 出品）
64 期封底作者：Feirla（出自：『核装企划★机械满载』，MGTC 出品）



[寄语选登]

Cavendish　　性别：男

现在微博上每天都是舰娘在刷屏啊，连 C85 的本子都有一半是舰娘本，让我大东方党的尊严何在？这群女人为何会这么火？

：是啊，照这个趋势“舰女人”的势头接下来很有可能压倒东方……游戏刷刷刷，史实军舰，作画良心，全 CV 配音，轻度氪金再加上一些名人的带动，想不火都难。俗话说大波，啊不是，大舰是男人的浪漫，阿宅们就排着队在女人们的内裤下瑟瑟发抖吧……虽然 2DM 在近期也多少加入了些舰娘的内容，但东方版块的地位是绝对没有被动摇的，大可不用担心。另外『东方梦华录 5』也会在年后上市，大家不要错过了哦～

人间芝居　　性别：男

来到大学半年，最大的失望就是学校没有动漫社，于是我打算下学期鼓起勇气办一个！据说很多故事都是这样开始的，河蟹子保佑我能够成功吧。

：勇士加油！虽然可能会遇到很多困难，比如抖 S 的美女学生会长，难以招收到的社员，反对邪恶势力的暗算，学校废校的危机（喂！）……但相信抱着一颗有爱的心一定能够找到喜欢二次元的同好，少年去建立自己的后宫吧！

燃烧的脑子　　性别：男

告诉河蟹子一个好消息，我通过 2DM 的关系交到女朋友了～从没想过会交到一个宅系的女朋友，河蟹子祝福快我们吧！

：虽然这种事情不是第一次了，但河蟹子还是要召唤 FFF 团……好吧，这位同学就先原谅你，不过提醒你宅系女朋友可能有你好受的哦，说不定会对你做这种事情那种事情——

EL-hentai　　性别：男

前几天推荐了一个从来不看动画的兄弟看了『魔法少女小圆』，之后问他里面最喜欢谁，没想到的是他竟然毫不犹豫地说：“红蓝”…………这个世界太可怕了。

：——这就是隐藏的百合属性吧。只要给予适当的刺激就能觉醒。同学可以尝试更多的穴道，说不定可以打通他的任督二脉，在死宅的道路上一去不复返——

[本期开奖时间]



由感冒病原菌的白石抽到的本期中奖读者是 成都 的 张权应 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱（Jediliao@Gmail.com），并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品。

下期抽奖奖品与上期一样，仍是椎名优官方正版画集『Garnet』（奖品由天闻角川提供），不过为庆祝春节，本期中奖名额增加为三个。欢迎大家踊跃参加，只要寄出回函或是发送电子回函（收录在光盘里）就可以参与抽奖哦，不要吝啬您的意见和感想！（请参加抽奖的读者写上真实姓名和联系方式！）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由『绝对萌域』或『尚萌』提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

柚子酱　　　　　性别：女

帝都北京的空气污染已经爆表了，编辑部的各位还好吗？

：感谢这位读者的关心。大家好得很呢，不如我们逐个看看大家的防毒措施吧。先看看 jedi，诶？哪个是 jedi？你们上班时间能别都戴着面罩么？露个脸会死啊。噢，触手伸出来了，就是他。看看他的防毒面罩，其实跟普通的防毒面罩没有太大的区别，触手切下来可以吃，它含有丰富的蛋白质，蛋白质意味着能量，能量意味着生存……嗯我们这期就到这里，大家下期见。

[微博选登]

@windchaos：

昨天写了篇赞宽叔 Wake Up,Girls! 的文章被转到二次元狂热的手机 APP 上，结果早上一打开发现被喷了，WUG 真不适合冷无缺的人看。

：不愿透露姓名的真性情鉴黄师 windchao 大大，被喷的话十倍喷回啊！

@ 被婊后淡定地喝着红茶的少校：

第一次买狂热（62）读了麻将圣地介绍后，整个人都不淡定了，果然麻学博大精深，我还要多加学习。@二次元狂热官方微博 以后请多出些麻学的内容（´　_ゝ`）这个药太有效了

：编辑部有很多同好的哦。最近几个月很忙所以没有时间，以前周末貌似经常有日麻活动～

@Redwimps：

本期赠品（手套）拿到手试用后发现很神奇的一点，只有灰色指尖的部分才触屏有效，为什么呢？我陷入了沉思……

：因为是专门的蓝・白・条・纹触摸屏手套呀。







by 空之境地













进击的索尼

与时俱进的索尼从 1 月 3 日起联合『进击的巨人』在官网及上海旗舰店开展了巨人限定数码产品促销活动。活动涉及笔记本、手机、微单和耳机，店内可以见到各种痛包装、痛贴纸的索尼产品。活动中的店铺充满巨人元素，例如橱窗里带着索尼产品的艾伦和兵长，Cos 成调查兵团士兵的店员，对顾客的购买欲望增加了不少。

索尼子老鼠装 PVC

出品：Wave　价格：11800 日元

超级索尼子的手办真是层出不穷，有需求，就有市场。借动画化的宣传，新产品光速推出，老鼠装扮，光滑的肚皮，大胆的姿势，还有奶酪……不要再这样看着我，我会忍不住扑上去。就算讨厌老鼠，也请不要讨厌索尼子哦。4 月发售预定。





EVA 主题美甲贴

出品：VIIiVIIi　价格：2100 日元

省去了涂抹和晾干等步骤，不需要任何额外工序就可以简单装饰指甲的美甲贴，有绫波、明日香、初号机等 13 种款式可供随意搭配组合，图案的设计都十分可爱。又是一件令女性 EVA 饭垂涎的周边物件。



宅收藏

当对 ACG 的爱满得要溢出来的时候，你需要一个能容纳它们的归宿。收藏品能够弥补二次元看得见摸不着的难题，又能永久保存，随时能给自己带来一份兴奋。它们可以成为你的宝物，就算你宅得不想出门也可以立刻和她们进行亲密接触。趁着过年有压岁钱，赶紧看看有什么可以败的吧。诶？你说已经没有压岁钱了，那就靠自己的双手努力去赚吧。



狂霸酷拽缠流子

出品：Phat!　价格：8800 日元

好身材，大耻度，有姿势，动态感十足的神衣鲜血版缠流子，小心不要被大剪刀扎到。6 月 30 日发售。



偶活“草莓”蛋糕裙

出品：Sunrise/Bandai 价格：4990 日元

几乎完美再现了『偶像活动』中草莓酱造型的大蛋糕，制作十分精致且看起来香甜可口。随蛋糕附送装饰用奶油材料，可以自己设计裙子的样式。当然顶上的草莓酱是不可以吃的人偶，蛋糕吃完后可以用来单独把玩。新年收到这个做礼物的小孩子肯定高兴死了，三癞子进军幼女界的步伐真是越来越稳健了。



Q 版『艦これ』主题周边

出品：Phat! 价格：400 ~ 2500 日元

舰娘大势不可挡，这次官方一次推出了 7 种周边，以 Q 版的战舰娘为主题。从圆珠笔、手机绳、购物袋到抱枕，每样周边均有多个角色供选择，提督们可以全副武装起来了。



上档与实用兼顾的 EVA 军表

出品：PLUGinc 价格：29400 日元

加入了 EVA 元素的军事手表，表盘以初号机和 NERV 为印象设计。最大魅力在于采用了朗基奴斯之枪形状的秒针，深红色的长枪记录着时间的流动，美感不言而喻。表的背面与表带处均以 NERV 的 LOGO 和文字装饰，各处细节都十分精致。EVAstore 限量预定，4 月上旬发售。







『艦これ』系列 1/700 战舰模型

出品：DMM/ 长谷川 价格：4410 日元

『艦これ』中大量采用了史实战舰，这让战舰的塑料模型也有了新的卖法。去年 11 月起 DMM 与长谷川公司联合推出了『艦これ』系列的战舰模型，到现在已发售 6 弹。预定 2 月之后发售的第 7、8、9 弹分别为金刚、高雄和陆奥，模型有着不错的还原度，对因为『艦これ』而开始接触军事的玩家有着不小的吸引力。





爆乳“命驱”飞鸟

出品：Alter 价格：9800 日元

以“爆乳”女忍者为卖点的掌机动作游戏『闪乱神乐』系列推出以来人气不减，去年完成动画化后，今年在 3DS 和 PSV 双平台也都将有新作发售。这款“命驱”形态（也就是泳装形态）的飞鸟比起之前本作品的任何一款手办看起来都要更诱人，比基尼勉强承载住的丰胸，悬在腕臂上的外套与香俏的双肩，丝袜勒出的大腿肉和干净的足底，再加上飞鸟罕见露出的羞涩表情，足够闪乱绅士们从头舔到脚。预定发售日期 5 月。





『艦これ』島风手办

出品：HobbyJAPAN 价格：9800 日元

回应众提督的期待，『艦これ』的第一只 1:8 比例手办也将于 14 年年中发售，不出所料首先被实体化的便是日本最快的驱逐舰“島风”。这只敬礼姿势的島风酱完美还原了原画しずまよしのり的纤细线条，细腻的红白过膝袜和丁字小裤裤也给人无限遐想。背上的鱼雷发射管和连装炮为可拆卸式，此外限定版还附送带有島风图案的刺绣徽章。



微笑的恶魔小姨子

出品：VERTEX 价格：8190 日元

上衣可脱，紧贴身体的死库水带有绝妙的质感，恶魔般的微笑和身材让人不敢相信梦梦只有 14 岁……谁不想有一个能帮自己建立后宫的小姨子呢？『ToLOVE る』梦梦 PVC 手办新品，2014 年 3 月发售▲

妄想学生会＊

■文/windchaos ■责编/白石 ■美编/迷梦

时隔3年半之后“黄段子学生会”，不对是『妄想学生会』终于迎来的动画二期。二期基本沿用了之前的Staff班底只不过系列构成换由监督金泽洪充亲子操刀。作为一部从2007年连载至今的四格漫画作品，单行本以发行了9卷始终保持着极高的人气。

妄想学生会最大的看点莫过于动画自始至终的各种“荤段子”了，看氏家卜全笔下的萌妹子们说着各种黄段子实在是充满看（lu）点。动画二期还十分用心的给出了距离下一个段子还有多少秒这样的倒计时，实在是够贴心的。如果喜欢充满马赛克与消音荤段子的风格的话，『妄想学生会＊』的日常搞笑风格推荐观看。

国内引进：爱奇艺
原作：氏家卜全
导演：金泽洪充
脚本：中村诚
动画：GoHands
主役CV：
津田隆利：浅沼晋太郎
天草篠：日笠阳子
七条天空：佐藤聪美
萩村铃：矢作纱友里

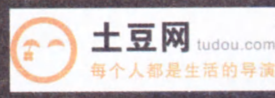
iQIYI 爱奇艺



咲-Saki全国篇

在经历了『阿知贺篇』的动画外传之后，SAKI的动画终于迎来了高潮的全国篇。看着52所学校的选手们集结于全国大赛，不免让人感到兴奋。来自日本全国各地各所学校的选手们打日本麻将时的必杀技能无疑是本作的最大看点，就算看不懂牌谱的观众也能欢快的讨论到底哪所学校的选手更强。此外，每所学校不同的校服以及风格各异的人设也是本作的另一大看点，今年日萌肯定又是浩浩荡荡的麻将大军来袭。当然也不能漏了每个学校选手背后的故事以及百合的情愫。跌宕起伏的超能力麻将对决+人设各异的人气角色（之间的百合故事），『SAKI全国篇』必定会是1月话题之作。

国内引进：土豆优酷
原作：小林立
导演：小野学
脚本：浦田达彦
动画制作：Studio五组
主役CV：
宫永咲：植田佳奈
原村和：小清水亚美
片冈优希：钉宫理惠
染谷真子：白石凉子
竹井久：伊藤静



土豆网 tudou.com 每个人都是生活的导演



愚者信长

又见河森正治！别被本作的标题骗了，河森出品自然是不折不扣的萝卜动画。故事讲述了在一个分割为东、西两颗星球的世界，西之星的圣•辉夜•贞德受到了天启在达芬奇的催促下来到了东之星并给东之星的“愚者”织田信长送最新机体“奥世铠”……看了这个关公战秦琼般穿越的开头各位是否有些混乱了。剧情方面东西星的设定是否有隐喻日本和欧洲这里先按下不表，抛开穿越的剧情部分毕竟是河森出品本作的机体战斗部分制作水准还是比较值得一看的。声优方面本作也是大牌云集，宫野真守、茅原实里等大牌领衔，宣传期间制作组更是每个主役声优各自做了一段宣传片。只要能接受河森这设定，『愚者信长』的制作水准还是值得一看的。

国内引进：土豆优酷
原作：河森正治
监督：佐藤英一
脚本：森田繁
动画制作：Satelight
主役CV：
织田信长：宫野真守
贞德•辉夜：日笠阳子
明智光秀：樱井孝宏
丰臣秀吉：梶裕贵
列奥纳多•达•芬奇：杉田智和

YOUKU 优酷

土豆网 tudou.com 每个人都是生活的导演



最近，妹妹的样子有点怪？

又是一部表番逼死里番的代表，当然如果眼睛能自动屏蔽TV版的圣光的话。父母再婚突然冒出来一个妹妹这样的设定喜闻乐见，妹妹又被一只很工口的幽灵附体并被告知幽灵成佛的条件就是妹妹和哥哥相亲相爱。看了这样的故事设定后不免感慨这到底是什么工口游戏，其实原作不是游戏而是漫画。动画上来又是穿上贞操带又是自撸又是放O PLAY真是逼死里番的节奏。桥本ちなみ和小仓唯的娇喘声真是听着听着就石更了。最近我的撸点有点怪，记得看这部的时候戴上耳机并注意四周没人。

国内引进：爱奇艺
原作：松沢まり
导演：畑博之
脚本：仓田英之
动画制作：project No.9
主役CV：
神前美月：桥本千波
寿日和：小仓唯
神前夕哉：间岛淳司
桐谷雪那：金元寿子





Buddy Complex

上一季『革命机』完结之后日升又一部原创机体动画，上来的剧情自然是在平和的日常身为高中生男主角不小心坐上了女主的机体，只不过这次不同的是女主来自未来男主上机体之后也直接来到未来的世界了。这样的设定总比隔壁河森正治新作吐槽点要少很多，而且日升出品至少作画和战斗水准能够保证。作为本季原创的萝卜动画之二，不怕又像『革命机』一样剧情被日升坑到的话可以尝试一下。

国内引进：迅雷/爱奇艺/搜狐
原作：矢立肇
监督：田边泰裕
动画制作：SUNRISE
主役CV：
渡濑青叶：松冈祯丞
弓原雏：早见沙织
今城隆太郎：大原崇

迅雷看看 www.kankan.com 网络高清影院
iQIYI 爱奇艺
搜狐视频 tv.sohu.com



银之匙二期

又是一部动画二期，荒川弘同名漫画改编的『银之匙』在1月同样迎来了动画二期。治愈温馨的农场学校生活，一股清新之风扑面而来，看预告片就看得让人想吃猪排饭。动画二期中把原本的副监督出合小都美提拔到了监督的位置，其它Staff沿用一期的人马。勇吾与亚纪的感情发展自然是最大的看点，穿插主线之中的驹场一郎棒球甲子园的梦想看得满满正能量。欢快励志的农村风格，应该能继续吸引不少女性观众的目光。

国内引进：乐视
原作：荒川弘
监督：出合小都美
系列构成：岸本卓
动画制作：A-1 Pictures
主役CV：
八轩勇吾：木村良平
御影秋：三宅麻理惠
驹场一郎：樱井透
常盘惠次：庄司将之
稻田多摩子：高垣彩阳

Letv 动漫



中二病也要谈恋爱!恋

京都动画的『中二病也要谈恋爱』也迎来了动画的二期，而且标题堂而皇之地加上了"恋"字，勇太与六花这对中二病情侣在动画二期上来就直接同居了，真是闪瞎了不少人的氪金狗眼。二期里森大人竟然把头发染成黑色了让人看得略感违和，除此之外又加入了七宫智音这样的新角色。这样一位新角色的加入会对勇太和六花的同居生活带来怎样的影响呢？继续犯病停不下来的中二病二期相信肯定会是本季最热门的话题作品。

国内引进：搜狐
监督：石原立也
人物设定：池田和美
系列构成：花田十辉
动画制作：京都动画
主役CV：
富樫勇太：福山润
小鸟游六花：内田真礼
丹生谷森夏：赤崎千夏
凸守早苗：上坂堇
七宫智音：长妻树里

搜狐视频 tv.sohu.com

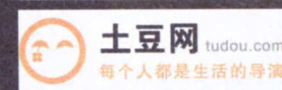


属性同好会

原作是漫画家春野友矢在『月刊Comic Alive』上自2008年9月起连载的漫画作品，故事以属性为卖点，在游戏制作社中一群自称拥有火属性（其实是放烟火）水属性（拿瓶子往人嘴里灌水）雷属性（电击枪）的社员日常的充满深井冰的中二故事。号称不良少年的男主在一次发现游戏制作社火灾（其实是在社团教室内玩火属性烟火）之后为了封口就顺水推舟加入了游戏制作社。这样的设定怎么看都和本季中二病第二期的中二程度有的一拼，如果波长能对上的话会是一部看得很欢乐的作品。▲

国内引进：优酷土豆
原作：春野友矢
监督：菅野静贵
脚本：上江洲诚
动画制作：Brain's Base
主役CV：
风间坚次：小西克幸
柴崎芦花：花泽香菜
乌山千岁：斋藤千和
水上樱：高桥美佳子
大泽南：小清水亚美

YOUKU 优酷







キスアト

Kiss will change, my relation with you

■文／如月千华 ■责编／小黑
■美编／迷梦

INFO

游戏名：キスアト
Kiss will change, my relation with you
中文暂译：甜蜜吻痕
公司：戏画
原画：みことあけみ、タケイオーキ、ひつじたかこ、marui(配角)
剧本：森崎亮人、玉城琴也(湖山滝斗)
音乐：Elements Garden(OP 曲)
发售日：2014 年 1 月 31 日

Story

故事的舞台是一个位于偏僻地区的一所在美术方面有所特长的学校。主人公浅间真是一个手比较巧，从小喜欢做手工的少年。由于从小在这方面受到周围表扬，他选择进入这所美术系学校之后，在那个聚集了大批专业精英的环境中，相形见的他渐渐开始意识到“喜欢并不意味着才能”这一现实。不过即便如此，他依然没有自暴自弃，勤勤恳恳地过着学校生活。

就在即将升上三年级的时候，他为了进行期末制作而来到了为学生准备的作业区域，在那个周围的人都在进行着自己的创作的空间里，碰巧出现在他旁边的是隔壁班级的少女。尽管之前两人几乎没有任何交集，但由于对方才能出众，在学校里很有名气，他还是认出这位名为星见月夜名人。而就在不经意之间，对月夜和她的作品产生兴趣的真，很快就被少女全神贯注的身姿以及画布上呈现的图画所俘虏……



Character

HOSHIMI TSUKUYO 星見 月夜

CV:遠野そよぎ

学年：二年级 身高：154cm 三围：B88(D)/ W59/ H87



整个学年拔尖的天才少女。美术方面才能出众，而本人也对其他事物不感兴趣，打算在美术的道路上前进下去。性格有些天然气质，随时都感觉悠闲自得，对人温柔。不过由于名气较大，有时会受到过别人骚扰，所以比较怕生。不过一旦说到艺术相关的话题，就会收起平时的警戒心，变得十分饶舌。

要说不足的话，她虽然外表可爱，身材也不错，但并不习惯打扮自己。此外，一旦开始画画就完全投入到自己的世界对周围不闻不问也是一大问题。

NATSUME AZUSA

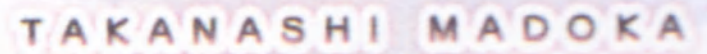
棗梓

CV:ヒマリ

学年：二年级　身高：154cm　三围：B91(E)/W57/H90

优等生。几乎所有学科都保持在平均以上的成绩，是一个善于通过勤奋获得成果的努力派。不过她本身并没有特别突出的才能，不论在美术感性还是实际技术方面，才能都比较平凡。比起艺术家，她更接近职人。

起初她很嫉妒月夜的才能，但在担心和照顾她的过程中，不知不觉间与她成了好朋友。起初把主人公当成接近月夜的“癞蛤蟆”而对他怀有戒备心，但当知道主人公也与自己一样在照顾着月夜后，才与他渐渐走近。



TAKANASHI MADOKA

小鳥遊 まどか

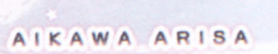
CV:水霧けいと

学年：三年级　身高：148cm　三围：B80(B)/W56/H81

主人公等人的学姐。虽然不如月夜那般突出，但她无疑也算得上是天才。在各方面都有杰出的表现，她自己也乐在其中，面临毕业，正打算制作一段毕业前的短片。同时具备理性和感性方面的才能，明白世界上人外有人，也知道胜负与运气有关。

性格上有些脱线的地方，平时给人一种像猫一样自由自在的感觉，能够比较从容而悠闲的对待各种情况。

大家的作业区域的一个角落被她占据着，堆放了睡袋之类的东西，她时不时会跑去睡觉。



AIKAWA ARISA

藍川 有紗

CV:あじ秋刀魚

学年：一年级　身高：167cm　三围：B85(C)/W58/H84

主人公等人的学妹。带有四分之一北欧血统的混血少女，身材很好。与主人公有二代表兄妹这样一层亲戚关系，因为一些特殊原因来到了日本的美术学校。

虽然个子比较高，外表看起来也很踏实，但实际上性格内向，不善交往。而她还偏偏拼命想要掩饰这一点，以至于在班级里处于被孤立的境地。

与主人公在同一个地方打工，她把主人公当成商量和聊天的对象，对他表示信赖。

Comment

坦白的说，一两年前看到『ホチキス』的时候，实在没有想到戏画还能从这款不过不失的作品发展出一个系列。

由于戏画这家公司的特殊性，挂着其名号的作品并不一定是本家物，因此品质严重参差不齐，因此也就有民间“地雷和神作究极二选一”的说法。2012年初的『ホチキス』虽然人设精美，各方面“看起来很美好”，也吸引了不少玩家的眼球，但事实证明其的确是一颗金絮其外败絮其中的“戏画雷”。但或许是上当受骗的人数不少外加游戏本身成本不高，这款作品的收益竟然还不错，戏画认为其还有价值可以榨取，于是就赶在一年之内让同样的原画阵容制作了第二款作品『キスベル』。

毕竟有了前车之鉴，这款作品受到的关注其实明显比前作低，但剧本写手的更换却为其带来良好的气氛和有趣可爱的女主角，这无疑是一种质的变化。负责主笔的森崎亮人和渡边僚一两人都是在近几年比较活跃的剧本写手，而笔者认为影响更大的还是善于塑造人物形象和细节描写的森崎亮人。如今，戏画标榜着以『キスベル』的核心STAFF来打造新作『キスアト』，但作品STAFF表的剧本一栏只有森崎亮人保留了下来，这或许也变相说明了森崎的实力。

在原画方面，虽然『キスアト』增加了一个新人画师ひつじたかこ，其画风与其他几位有比较明显的区别，但由于整体上色保持了前两作一贯的风格，看起来并不感觉有什么不舒服。不过相反，正因为画面变化较小（人设风格差不多，人物头发也依旧选择了比较贴近现实的颜色），乍看之下难免给人一种“每作看起来都一样”的错觉。这或许只能依靠剧本的区别来给玩家带来不同感受了吧。

而说到剧本，前两作无疑属于萌系作的范畴，要说得更细一点，便是“重视甜蜜描写的角色系”作品。新作『キスアト』也将继续在这一路线上发展下去。戏画还强调本作会非常细致的刻画少女们在恋爱过程中的心理变化，努力打造一个富有真实感的恋爱故事，同时也表示将更加着重于对男女主角甜蜜交往过程的描写——简单的说就是要更加突出角色系作品和イチャラブ题材的特征啦……而相对于『キスベル』选择了圣诞节这样一个切入点，本作则将艺术当做主要话题。本作标题『キスアト』直译过来是“吻痕”，但从内容上考虑，“アト”这俩假名，可能也包含了“Art（アート）”谐音之意。而要想知道“艺术”会为“甜蜜恋爱故事”的气氛带来怎样的化学变化，就让我们拭目以待吧。▲







“撸智”原班人马打造贵族校园剧

——晓 WORKS 新作『ハロー・レディ！』

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 如月千华、白石 ■美编 /ASKI

INFO

游戏名：ハロー・レディ！
中文暂译：你好，女士！
公司：晓 WORKS
原画：さえき北都
剧本：日野亘、衆堂ジョオ
音乐：Meis Clauson(主题歌)
2014 年 3 月 28 日

STORY

故事的舞台是一个叫做天河贵族学校（天河ノーブルスクール）的精英学校。

这里聚集了从世界各地选拔而来的年轻精英，而学校的职责则是将他们培养成为能够在各种社会问题逐渐膨胀的 21 世纪，开拓出光辉未来的“贵族”（ノーブル）。在这所学校里领导全体精英的，则是五位被称为“魁冠”（クラウン）的美少女。

突然有一天，魁冠中排行第一的少女音无朔因受到了恐怖分子的袭击而陷入危机。在绝境始终，是一个仿若春风般飒爽的男子将她解救了出来。这个男子竟然就是刚刚以第六名魁冠的身份转学到天河贵族学校的风云儿，成田真理。

不过成田真理一来到这里，首先便对学校里的秩序提出了异议。而作为学校领导者的魁冠少女们，必然为了守护秩序而与他站到了对立面上——

COMMENT

不可否认，诞生于 08 年的『るいは智を呼ぶ』是一部不可多得的优秀作品。而自从其获得成功以来，被称为“撸智”组的画师さえき北都与剧本日野亘就成了 AB2 旗下子品牌晓 Works 的金字招牌。特别是日野亘这个在之前还默默无闻的新人，在一瞬间就跻身“名写手”之类气势杠杠的。当然，除了他在作品中表现出的创造力，他那一定要写得你读起来拗口的文风也令人印象深刻。在最近几年里，“撸智”先后推出了『コミュ －黒い竜と優しい王国－』和『‘&’ －空の向こうで咲きますように－』两款新作，虽然都没有达到“撸智”的高度，但日野亘的文风在这过程中在保持了原有韵味的基础上“变规矩”了许多，这倒也算是一种进步。

在今年 11 月公布这款新作『ハロー・レディ！』，距离前作发售相隔一年半时间，企划似乎在很早之前就已经暗地里进行，可以说制作组是做好全方位的准备。从架势来看，日野亘是准备再次挑战“撸智”的成功，一如既往地在世界观设定上下了功夫。不过，看了详细情报后，相信许多观众都会首先被男主角的存在给吸引了过去——被称为“真男人”的巨乳控，谜一般的身世，拥有强大的实力和意志，身姿优雅气质清爽……这怎么看都是一般作品里当男配角的料。我们到可以起到这样一个奇怪的男主角能为故事带来更多的乐趣吧。另外，明明魁冠里有 5 个妹子，却要偏偏要砍掉 1 个副会长不能攻略，不知道这到底是日野亘的阴谋还是晓 works 的骗钱计划的前奏……



CHARACTERS

天河贵族学校的7年级生（一共8个年级），是统帅学校的葵冠的头号人物。她即是站在所有学生顶点，集敬畏于一身的“最接近贵族”的少女，肩负着维护学校的秩序和正义的职责。性格高洁，自尊心强，很有女王气质。为了让自己成为别人的模范，而对自己要求十分严格，也因此会给人一种不容易交往的印象。

虽然她从故事开场便与主人公真理闹翻，但由于被安排负责给刚转学来真理做向导，平时不得不与他一同行动。被身为美乳控的真理称为“神之乳”。

音无朔

Otonashi Saku
CV：遥そら

身高：158cm
三围：88（E）/59/87
生日：10月19日





桂木空子

Katsuragi Sorako
CV：水崎来梦

身高：155cm
三围：86（D）/55/86
生日：8月31日

学校7年级生。在魁冠中担任会计。她是有名的资产家，桂木新山的女儿，是不折不扣的千金大小姐。虽然不知道什么理由穿着男装上学，但不论言行都充满了女孩子气。身为朔的好友，性格与她正好相反，十分温和悠哉，还有些天然气质。心底非常善良很喜欢照顾人，一见到别人遇到困难就会忍不住伸出援手，即便面对反对学校秩序的真理，也非常友善的对待。

由于总是穿着男装，旁人很少察觉她实际上是个隐藏巨乳，不过却被真理一眼看破……

学校六年生。是魁冠里除真理外最新的成员，担任总务一职。原本似乎是不良少女，言行比较粗鲁，经常因此被朔教训。在运动方面是个天才，掌握了在老家传承的类似古武术的格斗技，战斗力一流。由于平时态度问题，并不太有贵族的模样，周围都对她敬而远之，不过在低年级女生中间倒是人气颇高。

与真理第一次见面就成了针锋相对的死对头，再加上真理嘲笑了她含蓄的胸部，她对真理可谓是恨之入骨。

赤人珠绪

Akahito Tamao
CV：北见六花

身高：160cm
三围：82（C）/54/80
生日：4月6日





鹰崎艾露

Satazagi Eru
CV：樱坂かい

身高：144cm
三围：71（A）/53/73
生日：7月2日

学校五年级生。魁冠里最年少的成员，职务是书记。是学校所在地的本地居民。曾经是负责照顾朔起居的佣人，现在也自称是“朔的骑士”。性格冷静，随时都面无表情，自我判定为魁冠首屈一指的策士。从兴趣“DVD鉴赏”和“上网”来看，是个宅女的可能性很高。她是个相当有威力的毒舌妹，非常喜欢朔，认为朔就是正义，与朔作对的所有人都死有余辜……（汗）。那么很自然与真理的关系也非常差。由于是非常干净利落的平胸，很遗憾地被真理抛进了外野。

学校七年级生，魁冠的副会长。名门兜山家的继承人。身为一个典型的和风大小姐，平时言行和姿态十分优雅，手里拿着扇子，露出莞尔的微笑的样子是她的标志。

很为朋友着想，不论公私场合都频频对朔照顾有佳。同时她还非常有气度，承认真理坚韧的意志和强大的实力。

最后，不知道为什么她似乎不是攻略女主角。▲

兜山美鸟

Kabutoyama Mitori
CV：木の下とまり

身高：155cm
三围：83（C）/56/84
生日：1月5日



名称	まじかりっく⇔スカイハイ～空飛ぶホウキに想いをのせて～
暂译	（魔法超级高校）
公司	Whirlpool
剧本	大三元、志村那由多、瀬戸涼一
原画	水鏡まみず、キグナス
发售日期	2013年12月20日

推荐度 **7.5**

画面	8
剧情	7.5
音乐	7
体会	7.5
其他	7.5



■文/沉睡的冰 ■责编/如月千华 ■美编/迷梦

说实话，笔者对Whirlpool（以下简称旋涡）的游戏印象一直不太好。因为旋涡有个让人哭笑不得的"习惯"：总以为自己搞出了很了不得的设定和情节——读者可以在字里行间当中能感受到作者对自己的创作的沾沾自喜，而实际上这些设定和情节很平庸不说，还把这些本来就不甚新颖的设定和情节以一种很"挫"的很让人哭笑不得的形式表现出来：比如在『MagusTale ～世界樹と恋する魔法使い～』（以下简称世界树）里，擅长火魔法的セーラ费尽心思去学习用魔法放焰火——还是最简单的那种；双胞胎姐妹花大力气协调两人的魔力波动，竟然是为了实现用魔法播放投影电影。如此烂的表现让笔者一直怀疑旋涡写手们的想象力。

不过这一次旋涡却让笔者感到意外。诚然，『まじかりっく⇔スカイハイ～空飛ぶホウキに想いをのせて～』（以下简称まじかりっく）有堪比地雷的糟糕路线，但是旋涡至少整体上把握得还可以，没了之前的种种让人哭笑不得的表现方式，更创作出了能让广大读者对该作留下印象的偶像角色。



画面与音乐

Graphics and music

旋涡自创设便让てんまそ负责原画，一度成为旋涡的"招牌风格"。但自从2010年水鏡まみず成为旋涡的另一个主要原画师，和てんまそ平分天下之后，笔者愈发觉得てんまそ主笔旋涡原画的那段日子快赶得上"黑历史"了……

原因在于てんまそ的作画质量那么多年来毫无进步，甚至可以说是每况愈下。他的CG上色越来越淡薄，人物面容越来越刻板化，不久前主笔的『うそつき王子と悩めるお姫さま -Princess syndrome-』里一张女主角情绪高涨、上半身裸露的CG的糟糕描绘，更让笔者见识到什么叫做"龇牙咧嘴"和"可拆卸乳房"。反观水鏡まみず，虽然初次主笔的『ねこ☆こい！～猫神さまとネコミミのたたり～』表现平平，但是接下来的『LunarisFilia ～キスと契約と真紅の瞳～』，然后是『Justy×Nasty ～魔王はじめました～』，直到现在的『まじかりっく』，却是人物愈发饱满，细节不断修正，画得一次比一次好。从主角到配角，笔者就找不到一个让人看着不顺眼的角色。



至于音乐……笔者就没对旋涡的音乐有过什么印象。笔者查看了GETCHU，聖封，以及官网的产品信息，愣是没看到关于音乐制作的任何信息；而从游戏结尾显示的制作人员名单里也只是看到一堆艺名，无法确认具体所属的组织。而一直以来旋涡的音乐都是"过得去"，"不难听"的程度，这次也不例外。



剧情与角色

Story and characters

まじかりっく延续了世界树的世界观，从时间上看是发生在世界树的故事的几年之后（不会

太长），所以笔者一度担心漩涡几年前的坏习惯会再次出现在まじかりっく上面。然而让笔者意外的是，漩涡这次没有冒进，在设定上也没有“奇思臆想”，而是相对保守谨慎。

まじかりっく讲述喜好乘坐魔法扫把满天飞的男主角天满隼人，在某天意外地从地下遗迹中获得一杆“看上去很普通”的魔法扫把之后，一夜之间除了他本人之外其他所有人都失去飞天能力，成为众矢之的的他不得不去主动解决这个让其他所有人都不能飞的“MS 现象”的故事。估计大家也能猜到，这根扫把绝不是平凡之物——正当隼人好奇地和这根会说话的“扫把”聊着天，“扫把”竟摇身一变化为一个可爱的精灵少女スライラ……

反正在过去的游戏里连电冰箱都能化身为妹子，所以笔者对此并不觉得有啥新奇。接下来所有人物路线里，都以解决“MS 现象”为核心，同时隼人也和相应的女主角“抽空”定下终身大事。这样的设计既不新颖，也不老套，所以笔者才说这次漩涡干得有点保守。

而人物方面，笔者觉得光是以“我家扫把哪有这么可爱！”为卖点就足够吸引人了，事实笔者就是在体验版对这个可爱的扫把妹印象深刻。而在正式版里面，她乖巧、善解人意再略带一点调皮的个性让她丝毫不输于任何一名女主角，更略有超出。





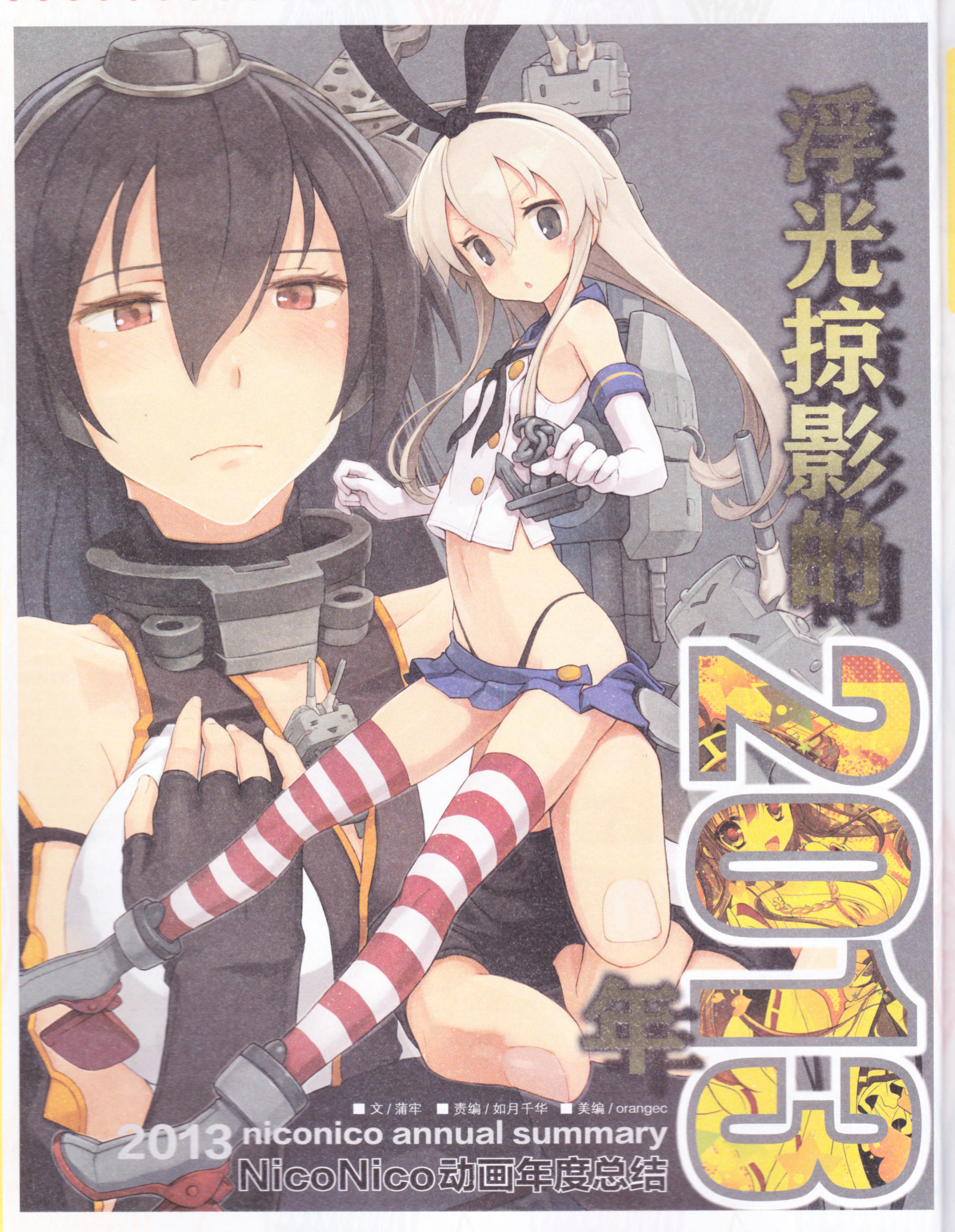


当然女主角们的表现也不错。有这么一个说法，“漩涡塑造青梅竹马基本没失过手”，这个观点也是基本上正确的。漩涡以往的青梅竹马都是可爱，体贴，总是关心着男主角，而这次的川澄ゆりか则是多了一分气魄和担当，这让笔者对她刮目相看：隼人成为众矢之的之后，班里面一帮人用各种小手段整他想迫使他主动放弃スライラ，几天折腾下来隼人火大得忍耐不住，在课室内动手把其中一个挑事的同学打趴下。眼看隼人就要和班里一群人群殴，ゆりか却是一声怒吼震住了所有人，然后厉声质问隼人和其他同学这么做有何目的有何意义——这个因为恐高症而不敢乘坐扫把飞天的“柔弱”女孩一阵发威，竟让所有头脑发热的人一下子全冷静了下来，并愈发感到脸红。说实话，笔者看到这里便觉得，就算这条路线虎头蛇尾，光凭ゆりか在这部分的精彩表现都足够让笔者给个 7.5 的推荐度。而事实也没让笔者失望，该路线全剧表现得最好的。

而剩下的猫女ファナ和人工精灵シャルルル，前者满足了读者被侍奉的欲望，而后者则是让有妹控倾向的读者满载而归。这两条路线更多是卖人物属性，而非细腻的人性刻画。至于有事没事都穿着女仆装的エミリア——这就是笔者之前挂在嘴边的“地雷”，强烈建议各位没事别去以身试雷。



比起漩涡之前的各种华而不实、莫名其妙的设定以及各种乱七八糟的剧情展开，まじかりっく在设定和剧情上的保守和谨慎至少让笔者给出了及格以上的评价。其实笔者看来，写剧本最关键的其中一点，就是“力所能及”，作者应写好自己当下脑子能驾驭的想象和创作，而不是好高骛远地为表面上的精彩而强迫自己去写自己无法驾驭的东西。所以这回笔者愿意推荐普通但脚踏实地的まじかりっく。▲



浮光掠影的2013年

■文/蒲牢 ■责编/如月千华 ■美编/orangec

2013 niconico annual summary

NicoNico动画年度总结

又到了一年的年尾，大部分人都在风风火火地收尾工作采购年货准备放大假了吧。中国人对春节的看重早已成了我们血脉中的一部分。先祝大家新年快乐，新的一年里也请多多关照！接下来我们进入正题，目光投向对面岛国，新年早已过去，Nico 上也开始出现职人做的一些全年总结报告，如唱见新投全年排行榜和 2013 翻唱数最多的 Vocaloid 原创曲排行榜等等。今年最热门的话题的进展简单来说就是：進撃の巨人→半泽直树→艦これ这样，特别是『進撃の巨人』相关衍生作品在各个板块都活跃异常。单从笔者最关注的 Vocaloid 和唱见板块来说，2013 年可以说是 Nico 相关产业的商业化进一步加剧的一年，多年关注 Nico 圈的各位一定也能发现，在每日、每周的公信榜中，有更多的 P 主或唱见的名字出现，歌曲延伸出的轻小说系列也层出不穷，自然の敵 P 笔下著名的“阳炎 Project”的动画化更是让不少人欢欣鼓舞。其他的一些侧面消息也很有意思，比如 Joysound 的点播榜单上几乎各年龄段都能看见 Vocaloid 曲的身影，再比如今年日本的老牌歌手小林幸子没有出现在红白歌会上，反而在 Nico 跨年演唱了名曲『千本樱』。前言就先说到这里，下面会分版块从个人感受方面小结一些今年活跃的人和作品，尽力把热点都提一提。在最后的总结部分会再回到 nico 商业问题说一说“引退”和“出道”这两个话题。

preface

Vocaloid
Vocaloid Board
2013 niconico annual summary

Vocaloid 板块一向是 Nico 投稿频率和关注度都相当高的板块，由于其平台的自由性，也有很多音乐圈的 Pro 级别的作曲编曲披着马甲默默地来投稿。今年的 V 板块也很热闹，按照笔者个人观点，最大的赢家是从 2012 年持续到 2013 年的“三系列”。另外还有几位 P 主和作品都非常亮眼。

第一不能逃开的就是前文提到的じん笔下的“阳炎 Project”，也就是我要说的第一个“系列”。每一相关作的投稿都会引发大量的剧情讨论狂潮，各种猜测脑补细节验证都是 Fans 们异常热衷的话题，依靠这个系列的大红，“自然の敵 P”也将作为首位达成 14 首（很可能今年这个数字会再上升）百万曲（顺便一说，他还是至今首位拥有 6 首两百万再生曲的 P 主，还拥有 2 首三百万再生曲。）的传奇性 Producer，他的名字将决定性的地镌刻在Vocaloid发展史上。2013 年的“阳炎 Project”以 2 月投稿的系列第九话『【IA】夜咄ディセイブ【オリジナル MV】』（番号：sm20116702）作为开始，在 9 月的『【IA】





サマータイムレコード【オリジナル MV】』（番号：sm21737751）投稿后画上句点，这一作也正是全系列的终结之歌。不知道じん在新的一年里会有什么新动作呢？

另外两个超热门系列是出自れるりり和梅とら两位男性（实在太多人认为梅とら是女性了 w）P 主。2013 年对于れるりり来说是全面翻红的一年，2012 年他的『脳漿炸裂ガール』（番号：sm19133907）进入我们的视野，此后一发不可收拾，『【初音ミク & GUMI】一触即発☆禅ガール【オリジナル】』（sm21283394）和『【鏡音レン】聖槍爆裂ボーイ【オリジナル】』（sm21702752）等中二名曲在 2013 年的当红度看看年终榜自也不必多说，还有新专辑无法直视的一堆曲目名，看起来 2014 也会将该系列风格进行到底，他是注定要在中二和乐曲露骨史上留名了（喂）。梅とら的“四字熟语”系列也是出一作红一作，去年的作品『威風堂々』（番号：sm19233263）合集今年的新作『虎視眈々』（番号：sm22110492）传唱率都很高，只要保

ヾ(・з・`)ノ (o゜・∀・)ノハーイ ヽ(★>з<)。o ヾ(・з・=`・з・)ノ (●`з●)ﾒﾃﾚ (*゜ｪ*)ﾈ-



证乐曲质量，该系列未来发展前景也一片大好。

还有不可避免要提到的P主有Kemu、みきとP、和ハチ。先从ハチ说起吧，我们上个月的Nico播报中提到过他时隔两年以上的新作『GUMI MV「ドーナツホール」』（番号：sm22138447），而现在，这首曲子横扫年末各大排行榜，关键是这首是在快年末的10月28日刚刚投稿，二个月的人气就各种突破天际，说这一首曲才是今年最大的奇迹也不为过。みきとP自从『【GUMI・鏡音リン】いーあるふぁんくらぶ【オリジナルPV】』（番号：sm18623327）的大成功之后，就像打开了身体的某个不知名开关一样，接连出产了『【初音ミク】 サリシノハラ 【オリジナルPV】』（番号：sm19042393）等，俨然已进入Nico一线P主之列。Kemu今年的出道专辑『PANDORA VOXX complete』成绩亮眼，以塚本けむ的名义在其他领域提供的乐曲也质量上乘，可以说从2011年初投稿起就一直一把火烧过了2012和2013年，今年虽然投稿频率低还涉及引退，但作品的余温依然在，投稿作品几乎全部百万，『【GUMI】敗北の少年【オリジナル曲】』（sm20797677）的百万也大概只是时间的问题。在Nico各相关演唱会上选曲涉及率也极高。

还有一些作品一整年都在我们脑海里晃悠，比如到处求交往的“名曲”『【鏡音レン】誰でもいいから付き合いたい【オリジナル】』（番号：sm19480546）、DECO*27的『【初音ミク】妄想税【オリジナル曲】』（番号：sm21764582）、Neru的『【鏡音リン】 ロストワンの号哭 【オリジナルPV付】』（番号：sm20244918）……

今年翻唱率登顶的Vocaloid作品『独りんぼエンヴィー』（番号：sm19466301）却是2012年年底投稿的作品，整体的上佳素质和极容易入脑的旋律让它在2013年整年中都处在最热的中心。其他类似的去年投稿今年继续大红的还有Niki的『【Lily】WAVE【オリジナル曲】』（番号：sm18945135）、亚沙的『重音テトオリジナル　吉原ラメント』（番号：sm18395392）和2011年的投稿“全民国歌”黒うさP『【初音ミク】千本桜【オリジナル曲PV】』（番号：sm15630734）等。

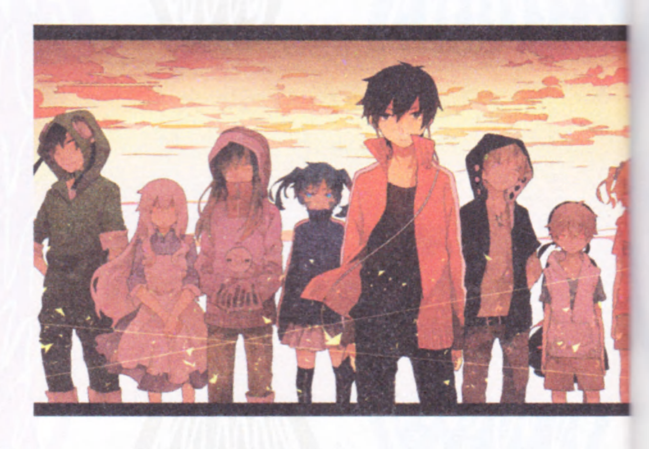
其他还有164、BuzzG、Honeyworks、keeno、调教大神Michal M等等，要细谈真是怎么也说不完。



【歌ってみた】 Try to sing Board

2013 niconico annual summary

随着“歌ってみた”热度的持续上升，这个版块现在也是Nico最重要的组成部分之一。据职人统计，从2012年12月25日到2013年同日，光“歌ってみた”板块的投稿就有14万



作以上。网络平台的优势完全体现了出来，不论你是纯粹娱乐也好，真心想拿Nico做跳板进入职业圈也好，第一步都是欢迎来投稿。全年总结来看，唱见们依然没有逃开去年的“阳盛阴衰”局面，最红的依然是男性唱见。要说今年最需要提到的名字，笔者认为是“人生赢家”伊東歌詞太郎（mylist/30406043）和りぶ（mylist/19160554）两位男性唱见歌手，在2013年整年，这两位通过自己高频率的投稿，以自己的勤奋和实力博得了相应的高人气，如果Nico有像微博搜索那种热点上升率图表的话，这两位毫无疑问会是其中最异军突起的两道曲线。りぶ的新专辑『Riboot』在1月7日当天的公信日榜专辑部门一气杀到亚军位置，真是不可小视啊。伊東歌詞太郎也在以岛歌唱腔为大家熟悉的日本男歌手中孝介7月新翻唱专辑『ベストカバーズ～もっと日本。～』中参与著名Vocaloid曲『桜ノ雨』的合唱。如今的Nico，有时候唱功并不是“有人气”最重要



的评判标准，所以这两位有实力的唱见在 2013 年的崛起可以说是听众耳朵的福气。

“歪才”方面，除了大家熟悉的“神烦”下划线君（mylist/16354214）_ _（アンダーバー）之外，今年又多了一位相同病症患者——クプラ（mylist/36013005），2 月初投稿『夜咄ディセイブ を wwwwww ウザさ MAX で歌ってみたった wwwwwwwwwww うぇ wwwwwwwww』（番号：sm20157894）就一举达成日榜第二位，特征看题目就知道了 233，连题目长度都很神烦呀（扶额）。后续投稿也纷纷都是精神病院洗脑级别，重点是每首神烦作品都有超过十万再生的成绩，Nico 人民其实你们都是抖 M 是吗……

古参们自然也不能落后，比如今年也大活跃的替歌奇才 recog（mylist/15581663），一是借着巨人大红的东风投稿了『【進撃の巨人 OP 替え歌】オタクの信者【recog】』（番号：sm20917723），后来又联合同样乱来的两位“同仁”投稿了『だんご 3 兄弟を歌ってみた♂［いさじ・recog・海斗］』（番号：sm21067216）。古参蛇足也和他 2011 年结成的组合√5 持续活跃中，治愈系的ちょまいよ、Bazzpanda、イナカモノ也有投稿新作。相对新人方面还要再推荐 Kradness（ mylist/20062717）和 SymaG（mylist/27662648）两位给读者，相信他们以及更多还在沉默的新人会在 2014 年交出更亮眼的成绩单。

男唱见这边还有一类还需要我们稍稍把记忆拉远一点，2010 年有一个名字红透了 Nico 的半边天的名字——“ぐるたみん”，他的成名曲『【うるおぼえで歌ってみた】only my railgun【ぐるたみん】』（番号：sm11729204）再生数已近 700 万，同时他也创造了 nico 一种新的声质分类——“觉声系”，意即会觉醒的（爆发力强）的声音类型。这种声音类型出现后，Nico 在今年也活跃着几位相同声质的唱见，如まふまふ（mylist/22993832）和在天朝网络相对更红的赤ティン（mylist/5307510）等。

女唱见方面要弱势得多，除了一线的 96 猫、Vip 店长（他还是属于女唱见更科学 XD）之外，特别突出活跃就很难说了，我们熟悉的松下、鹿乃等等也不再细谈，倒是有不少今年杀出底边或二三线唱见重围的女唱见，如あるふぁきゅん。（sm21224047）和专注于翻唱“阳炎”系列的ゆめこ（mylist/24702489），后者在作品演绎中加入自己理解的台词和对台词精彩的控制力等，为作品添色不少。

最后必须再提一遍几位来 Nico 投稿的专业歌手，比如小林幸子，还有加藤和树、天野月子……Nico 与专业声优的合作也在逐渐变多，这么一看 2014 好像就更加令人期待了起来。

对了，还有一位以“ヘッドホン男子”名义活动了许久的男声优岛崎信长也在今年“曝光”啦。



【演奏してみた】

Try to play Board

2013 niconico annual summary

这个板块一向属于“相对稳定”的状态，推陈出新没有 Vocaloid 那么快，但是新作紧跟时代脚步那也是肯定的。今年“演奏してみた”板块选曲大部分和往年一样，出自同人东方领域、动画主题曲、游戏或者是 Vocaloid，比如大红的『進撃の巨人』OP，『革命机 valvrave』OP，艦これ的 BGM……弹奏方面成绩比较突出的依然是两位古参，事務員 G 和まらしぃ明年也请多投稿！值得一提是今年这个版块“和乐”的发展比往年乐观很多，Pro 级和风乐团“杵家七三社中”演奏改变的不少经典曲目立了大功，后来者还有以鈴華ゆう子为主唱的和乐乐队，







代表作『【和楽器バンド】天樂【演奏してみた】』（番号：sm22026446），传统音乐和现代音乐的结合其实是一个非常有发展价值的议题呢。这个版块今年也有一位来自外界的“杀手”，即专业小提琴手石川綾子，她演奏的『初音ミクの消失』（番号：1374753188）和『千本桜』都是 Ranking 上霸榜的佳作。



ヾ(・з・´)ノ (o´・∀・`)ノハーイ ヽ(★>з<)。o ヾ(･з･=´･з･)ノ (●´з`●)ﾉﾃﾚ (*´ｪ`*)ｵｰ

【踊ってみた】
Try to dance Board

2013 niconico annual summary

"踊ってみた"平时在Nico月报里相对关注度较少，其实在这个版块活动的几位踊见的人气有时候丝毫不逊于其他邻域的红人。比如暴徒和白服等。这里要略微提一提今年活跃的几个组合。R.A.B（mylist/39486821）这个组合其实早在2007就已经出现在nico，2012年主流出道，2013年末大范围投稿（专辑宣传目的），但是初看有些疯癫实际上专业的舞技早已无需多言。女子组合"みうめ・MARiA[ﾒｲﾘｱ]・217"则是笔者个人相对喜爱的新长期合作组合，作品都是成员MARiA[ﾒｲﾘｱ]演唱的原创作品『Girls』『Lamb.』。这个版块组合的流动性很高，每年的踊ってみた大会和Nico超会议都能看到很多新组合，新鲜血液加入和离开也很频繁，能在这个版块有所成就是很需要实力和专注的一件事情。由于舞蹈属于"身体语言"，不需要会日语也能进行表演，近年来海外投稿也逐渐增多，如果有这方面才艺的读者不妨也去尝试一下。





【动画和游戏】
Game & Anime

2013 niconico annual summary

Nico的动画版，虽然限定了日本IP国内观众一般情况下不能观看，但是也像大家当初预计的一样，网络平台的动画放送十分受欢迎，很多人放弃在电视前观看而转战Nico，或是对电视的一次性播放并不能满足，转头来Nico进行第二、三遍的Loop。大热的歌王子、巨人、革命机等等都在Nico有很高的播放数，每集直播完的满意度投稿也给动画人提供了网络风向的重要参考。一些动画中的名场面，也会在Nico播出后得到更快速的传播，再加上Nico推出的相应宣传、声优生放送等，其实是一种对Nico和动画厂家双赢的局面。举个今年最明显的例子，动画『進撃の巨人』OP『紅蓮の弓矢』，除了本身的高质量，Nico的恶搞、翻唱、演奏、舞蹈都多多少少给这首歌的大红特红提供了一些柴火，前文已经提到recog的替歌，更加有趣的还有『【MAD】進撃の日常 / 進撃の巨人 OP×男子高校生の日常』（番号：sm20714712）或是『「進撃の巨熊」』（番号：sm20617596）等恶搞混合作品。2014年一定会有更多的动画参与到Nico的播放中来。

游戏实况邻域大概是日语不太好的读者们的噩梦领域吧。与前面提起的分区不同，就算有兴趣去看也会经常不知道实况主在说什么，于是乐趣也就这么丧失了。2013年如果说在天朝哪个游戏实况主最红，必定是レトルト（mylist101125），甚至有专门成立的翻译小组翻译他的所有作品，不过他在日本本土他也一样人气超级旺就是了。还有2013年发行了音乐专辑的M.S.S Project，我们在月报中唯一一次说游戏也就是专门为了这个在Nico游戏区大致是无冕之王一样地位的高产传奇性组合。今年有日本怪物猎人系列的新作，还有新游戏主机的发布，对于游戏版来说，也是很好的一年呢。

【东方与舰娘】
Touho and Kancolle

2013 niconico annual summary

其实从各种消息渠道来看，2013年东方在同人领域继续缩水。若要算2013年东方的作品，年初有『【MMD】東方お正月！ボイスドラマ企画』（番号：sm19786595）和『華扇の部屋』（番号：sm20675088），后者现已过百万再生。今年8月的MMD大赛时候也涌现了部分值得Loop的





优秀作品，如『ガールフレンド（幻想）【ケンサクケンサク♪】』（番号：sm21627569）或是『かわいいと思ってはいけないMMD』（番号：sm21614226）。

就算排除其他，光从MAD和MMD方面来讲，也被其他作品相关进行了大量分流，首当其冲的就是在2013年来势汹汹的“艦これ”，百人以上的性格各不同可爱舰娘配上或可爱或御姐等的Voice，简直是宅男的福音，总有你喜欢的款，不管是“吃货”还是“傲娇”，“巨乳”还是“贫乳”,资源丰富也造就了同人的井喷,“艦これ”相关的MAD每天都在被制作，Vocaloid那边也偶见原创曲投稿，在这里也可以推荐几个有趣的给大家，除了总集篇外多见人气舰娘北上、金刚、赤城、岛风等相关，如岛风『おぅ　おぅ　おぅ』（番号：sm21895373)和北上『【艦これ】スーパー北上さまだよー【重雷装巡洋艦】』（番号：sm21702605），还有一些和其他混合的二次创作，饱含热情和大量工作的Vocaloid相关『[MMD]　金剛で「Girls」』（番号：sm21657606）和『島風＆金剛にハッピーシンセサイザ歌わせてみた【人力VOCALOID &艦これ】』（番号:sm22400980）都值得大力推荐！甚至评论中还能见到“看了这个特殊动画就能造出XXX来了呢”的邪教组织（游戏中建造完全是不确定的，有时候运气不好想要的舰娘怎么也不来）。可以预见2014开年也将继续是舰娘们全面开花的时代。

【杂记 epilogue】

2013 niconico annual summary

再回到出道引退话题之前谈一点较为私人方面的话题，Nico在音乐、技术、趣味的表面下，实际上更是一个人际关系交流的平台，更多人能在这里认识有相同爱好的TA，相对也有识人不清的负面问题。我们这里讨论好的方面：在Nico内部解决终身大事。2011年著名Producer 40mP和比自己大八岁的唱见シャノ结婚同年产下一子，而夫妇两也会在今年迎来自己的第二个孩子。2012年6月（奏见）红い流星和（唱见）野宮あゆみ结婚2013年产下一子。早前还有一对唱见（massΩ和薬人）以及东方同人组合“魂音泉”的两位成员结婚，（唱见）Umineko的妹妹（唱见）Imoneko和妹夫（吉他&Mix）Gitaneko也会出现在Nico圈里。稍微扯远一点连（唱见）新社会人的妻子也被Nico众所熟悉……能找到志同道合的伴侣也是Nico带来最巨大的礼物了吧。

最后的最后，说一说引退和出道。出道很好理解，已经有前例在，比如バルシェ、Piko和少年T等，出道之后根据经纪公司制定的宣传路线的不同，在Nico的活动路线多少会发生改变。今年正式出道的有Gero和ぽこた，后者ぽこた在辞职后对音乐事业的专注相信大家有目共睹，希望2014年能离自己的梦想更近一步。引退则是比较伤感的话题，Nico的变动频率极高，很多人我们还来不及认识就消失了，还有一些在我们不知不觉中消失了（如2010年就不见的FatmanP）也不知会不会回来。2013年Umineko引退又回归,有人笑称他完全是“更年期”，不过网络平台也的确有“不牢固”这个弊端，顶着一个虚拟的身份想要完全抹去是比想象中更加轻易的事情。另外宣布引退的还有（Producer）Kemu、（唱见）A24和ふぁねる以及更多我们不知道的人。虽然引退原因各不相同，希望他们在自己现实生活中一切顺利。

好啦，说回开心的吧！2014年春节愉快！马年吉祥ヾ（｀・ω・´）ノ压岁钱记得不要花得太快，明年还有好多P主唱见等着发碟哟XD因为Nico一年的分量实在太大，也各有侧重，在短短的几千字里实在无法容纳下什么，只能快速地把主要的趋势表达一下。每月的月报也限于篇幅和内容有很大的局限性，只能给读者们提供一些最主流的信息和个人推荐，希望多少能起到一些作用，如果能帮大家认识一些“心爱”就最好不过了。那么那么，我们下回月报见啦(o゛・∀・)ノハーィ▲





コッチコッチィ～　(/＾▽＾)/　ヾ(＾▽＾ヾ)))　マッテェ♪

ヾ(・з・゛)ノ (o゛・∀・)ノハーイ ヽ(★＞з＜)。o ヾ(・з・ョ゛・з・)ノ (●゛з●)ﾍﾃﾚ (*´ェ`*)ﾎﾟｰ



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方梦花旅 3』
作者：木 shiyo 出品：右手定则 提供：小劲
http://weibo.com/rhrworks

八坂神奈子与洩矢诹访子一设相关考察

God of heaven,

god



■ 文 / mhcg ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / orangec

od land,
heart of human

有时候我们不禁会疑惑，神主那被酒精浸泡着的大脑里究竟还装着多少可以发挥的设定。自从东方系列进入 Windows 平台以来，除了红魔乡可能仅仅是神主对吸血鬼等流行元素的揉捏再加上毫无隐瞒对 JOJO 系列的致敬而成的产物，之后的正作无一不揭示着神主对于古典文化巧妙的取材与鬼才般的再创造力；妖妖梦那西行法师幽雅的歌咏与墨染樱花映照的哀伤、永夜抄那竹取物语难题的具现与月之世界苦闷的永生、花映塚那地狱彼岸盛开的花朵与森罗万象灵魂的轮回，都将这几部作品所富含的内蕴表现得淋漓尽致。而到了风神录的时代之后，神主更是将日本神道教的概念引入了自己的造物之中——八坂神奈子、与洩矢诹访子，这两位传统神明就是神主在这部“回归原点”的作品中给予我们的答案。

当然，由于东方系列已经出到了第十作，玩家们也开始对老人物产生了不小的依赖感，这就导致新人物通常很难在人气投票中夺得一个较高的名次。被不少玩家期待成为黑马的早苗由于还没有在地灵殿中掉尽节操，因此在风神录初次参战的第五回人气投票中仅仅获得了第 13 位这样一个高不成低不就的名次；而除了某只早就出场过的天狗借着风神录的东风勇夺第 3 位，其他 Boss 基本都在 20 位到 30 位之间徘徊，诹访子因为有萝莉和青蛙加成所以勉强取得了第 16 位，但作为 EX 的 Boss 来说这也并不是一个能令人满意的数字。然而值得注意的是，作为风神录的 6 面 Boss、操控“乾”的伟大神明、威严满载的崇高存在、钢○农在幻想乡中的具现，八坂神奈子在本次人气投票中的名次仅仅是第 32 位。这个名次的概念是什么？那就是，神奈子比起那位没有立绘而且像素图不容易看清，没有 SC 而且非符难的要命，没有对话而且人物性格在文档里也并未详细说明，同样是风神录中新登场的角色，本次投票名列 29 位的担任 4 面中 Boss 的普通天狗犬走椛还要低上 3 名！恐怕在风神录发售之前，没有人会想到这次的 6 面 Boss 会是如此没有人气的角色吧。虽说如此，但神主实际上对于守矢神社双柱的设定也是颇下了一番心思，其中有着诸多有趣的地方与可以考察的闪光点——那么究竟为何神奈子会遭遇到与诹访子如此迥异的凄惨对待，在风神录人物的人气投票中名列末尾呢？

……你说风神录里其实有一对姐妹比神奈子排名还低，只有 52 位和 54 位？怎么可能啦，这样无人气的角色真的存在吗？（笑）

天照之地 诹访之地

——双神之身份考

Original of the two gods

言归正传。有关于神奈子悲惨遭遇的问题，在下面的部分将会有所分析，不过在这之前，还是先让我们对守矢神社两位神明的设定来初步的了解一下吧。正如前面所提，神主在对风神录的设定进行取材时参考的是日本最为传统的宗教——神道教，我们在各类 ACG 作品中所熟知的天照大神、须佐之男或是月读命这些称呼都是源自这一传统宗教，可以说正是神道教构建起了日本最为基本的文化。比起西行法师或是竹取物语，很明显风神录对于日本传统文化的参考度要更胜一筹，而神主在这方面上的深厚知识对此则是颇有帮助。

不过比起上面列出的那些知名的主神级别人物显赫的事迹，神主在风神录中所借鉴的神话传说则是更不为我们中国玩家所知一些——那就是记载于『诹访大明神绘词』这部日本诹访地区的典籍中建御名方神与诹访本地洩矢神的争斗了。根据该书所述，建御名方神在入侵时使用藤蔓作为武器，令洩矢神使用的铁轮生锈而无法使用，从而赢得了战争的胜利；自此以来，诹访地区信仰的中心就从洩矢神转为了建御名方神，也即是今日诹访人民所祭祀的诹访大明神了。风神录的背景设定与这段传说并无二异——神奈子向诹访子的国家发起侵略，用藤蔓破坏了诹访子的铁轮而获得胜利，并与本地的信仰体系融合以更好的支配这个国家。从这样明显的关系看来，神奈子应该就是借鉴于建御名方神，而诹访子则是倒霉的洩矢神了。不过从神奈子的姓氏“八坂”与性别（在萌化作品中这其实是废话）来看，她应当是建御名方神与其妻八坂刀卖神的结合体——考虑到这两位神明并列为诹访大社的主祭神，这一推测是完全符合神奈子支配诹访子的国家这一设定的。

然而真相真的如此简单吗？实际上，日本神道教中有着所谓氏族神话（或是地方神话）与中央神话（或是国家神话）的区别，而上面所述的“诹访大战”就是氏族神话的代表了。与之相反，在中央神话的代表典籍『古事记』中对于建御名方神的描述则是完全不同：建御名方神在建御雷神的追击下逃到诹访地区并投降，之后作为外来神明得到了本地土著神的服从而成为了当地的中心神——这段故事在下面还会提到，这里就先不多说了。很显然，中央神话与氏族神话的区别就是少了一段战争的过程，这实际上代表了中央神话的主要思想——强调中央集权制，如建御雷神这般的中央神明应当被建御名方神这般的地方神明服从，而建御名方神作为地方神明的高层又应当受其余土著神的祭拜。从这方面来看，中央神话实际上更多是封建统治的迂腐产物，也难怪神主会采用相对冷门的氏族神话来向我们展现传说的魅力了——然而诹访子在风神录的人物设定中提到了这样一段话：



> 但是，她的王国被大和的神明们所侵略了。
> 来访王国的大和神明，正是神奈子。
> 大和的神明们，依次将势小的国家收到自己的麾下。他们说自己最终的目的是将全国统一，建立一个被称为日本的国家。



这里所记述的大和神明的观点实际上就更加偏向于中央神话了。从一方面来说，由于东方的世界观还是在一定程度上接续了现实世界的历史，因此天皇统治下的中央集权社会所整合的中央神话自然不能被忽视；从另一方面来

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『幻想符式绘』
作者：噶哦 出品：U235 核燃动力 提供：香香
http://shop35280486.taobao.com





说，这其实代表了神主在取材时的一种融合思想——神奈子并不是神话中一个单独的个体，她的故事可能是取材自建御名方神，姓名可能是取材自八坂刀卖神，但她并不是简单的神明结合体，而是一种神道教概念的体现。

为了探讨这一问题，神奈子戴在背后的注连绳就成为了重要的突破口。这一装饰物是日本传统文化中较为知名的辟邪法具，常见于神社周边，设置于门前或是树木周围——很显然这不是一个随便给人戴的装饰品。现实中，一般只有横纲级别的相扑手才会腰缠注连绳以彰显自己的地位，从神奈子的体型来看应该也不是做这方面工作的料，那么为什么神奈子会将这样一件法具作为神明的装饰物呢？实际上，注连绳的意义并不只是这样简单。上面提到的『古事记』中建御名方神与建御雷神之战被认为是相扑这一运动的起源，而注连绳恰恰是最高级别相扑士的荣誉装饰，可以说注连绳正是神明之间斗争的奖章；正因如此，注连绳对于神奈子来说不仅是向建御名方神这一主要参考人物的致敬，更是表示了她与诹访子之间战争的胜负关系。诹访子的人物设定中也有提到："神奈子要用吃青蛙的蛇来暗示自己击败了诹访子"，可见这并不是普通的装饰品。

不仅如此，注连绳也是与天照大神相关的一件重要物品，是天照为了防止自己重新变成家里蹲（误）而设下的结界。当然，仅以注连绳判断天照大神与神奈子之间的联系未免有些武断，但神奈子在来到幻想乡后做的最重要一件事其实是操控八咫乌的力量开发出了核能——而八咫乌正是太阳的化身，也正是身为太阳神的天照大神的代表。能够操控八咫乌的力量，这恰恰说明了神奈子的人物形象有一部分参考了这位日本神道教中的主神；她那操控"乾"，也即是"天"的能力正是这一点的写照。而风神

录的设定文档中对注连绳更有着进一步的说明：



作为神奈子招牌的“注连绳”，表现出了蛇缠绕在一起的姿态。重复脱皮的蛇，正意味着复活、再生以及永恒。



这段描述实际是一个在世界各地都十分有名，各类 ACG 作品中也经常出现的象征概念——衔尾蛇乌洛波洛斯。这是一条咬住自己尾巴的蛇，吞噬自身而又藉之重塑自身，是生与死结合而成的不朽。数学符号中的“∞”也正是来源于此，“不朽”即是“无限”；『The Grimoire of Marisa』中神奈子的标志也是缠绕成“∞”形状的蛇，可见神主的确将这一概念引入到了神奈子的设定中。而这个概念在东方系列的世界观中又是如何体现的呢？永恒与无限的代表，创造与毁灭的化身——也即是，幻想乡最好用的天气预报员（出自『东方求闻史纪』）兼最高神——龙。从体系上来说，龙并不是日本神道教的产物，然而神奈子的注连绳中所蕴含的含义很可能是神主在将她与龙神相提并论，以表达她作为大和神明那崇高的神性与能力。不仅如此，如果回到日本神道教的框架中，“衔尾蛇”的体现并不是一般神明能够做到的——只有神话中开天辟地之五柱神兼日本神道教中的最高神的“别天津神”才能够象征出这条蛇的性质。由此可见，神奈子的设定中其实体现了许多日本神道教，甚至是“神明”这一概念本身的特性；抛开剧情上的出典建御名方神夫妻不谈，她在东方系列中的定位实际上是一切大和神明的代表，是日本神道教本身的化身。『东方求闻口授』中所记述的内容实际上就是这一点的体现：



她的种族近似于神灵。正因如此，虽然认为她之前应该是人类或是别的什么存在，但那到底是什么，是个人还是集团，这就无法判断了。

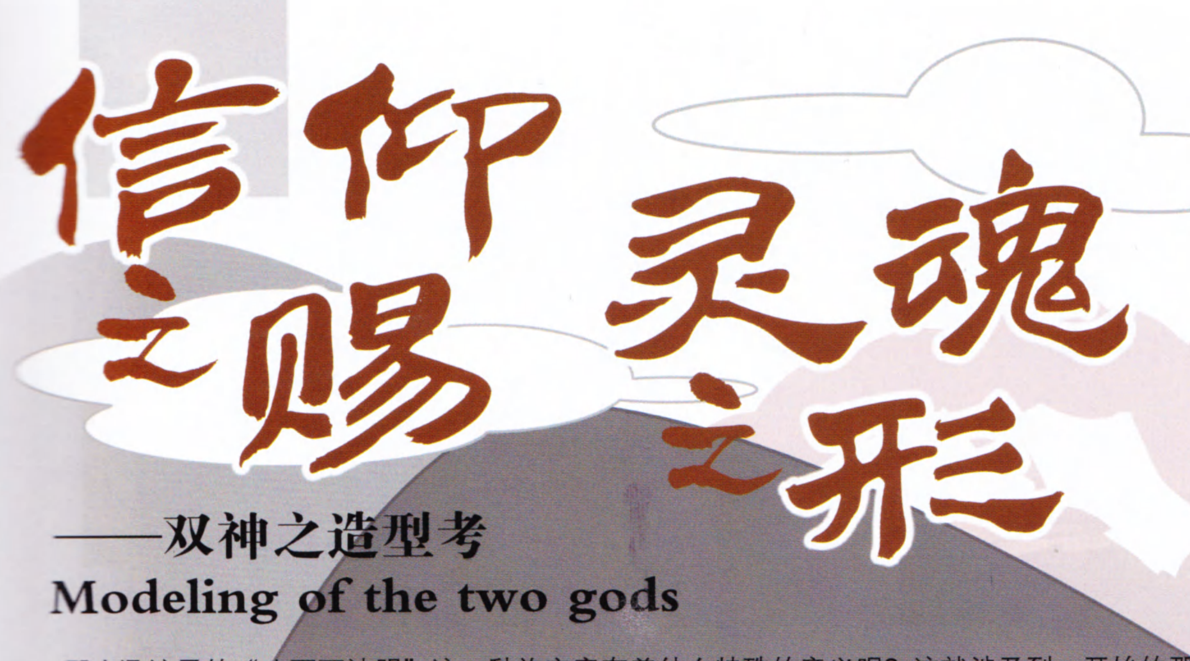


至于诹访子则简单了许多——洩矢为姓，诹访为名，正是完完全全的洩矢神化身。不过鉴于神奈子代表了大和神明，诹访子也有很高的可能性是作为土著神的代表出现在东方系列中的——她那“土著神的顶点”的称号就多多少少说明了这一观点的可能性。中央神与土著神之间的争斗是日本神道教中十分重要的一环，放在现实背景下来看其实就是中央政府与地方势力之间的矛盾，涉及到了国家建立的根本问题。神主或许就是想把这一概念上的争斗以两位神明代表的形式引入到被遗忘的幻想乡之中吧。

说到诹访子，相当值得一提的一点在于她的种族：根据求闻口授的记载，她是八百万神明中的一员而并非神奈子一般的神灵，这是证明她土著神身份的一大关键点；不过这一种族的重要性并不仅如此，在下一部分中将会进行详细的说明。此外，在东方的世界观中御社宫司神（ミシャグジ，东方圈中常称赤口神，其名有着大概两百多种的汉字写法，这里采用了“御社宫司”这四个字）是作为崇神而被信仰的原生神明，由诹访子统领；相反，御社宫司神在外界……啊不，现实世界中于诹访地区已经被认作是与诹访大明神，也即是建御名方神与八坂刀卖神相同的存在。同时，洩矢神在如今也失去了自身的特征，而仅仅被人们认作是御社宫司神的一种说法。这实际上就是中央神话与土著神话融合的结果。代入到东方的设定来看的话，诹访子“名存实亡的神明”（出自『东方茨歌仙』）的称号其实也是相当辛酸的呢。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『瞬华』
作者：RiE 出品：U235 核燃动力 提供：香香
http://shop35280486.taobao.com



信仰之赐 灵魂之形

——双神之造型考

Modeling of the two gods

那么诹访子的“八百万神明”这一种族究竟有着什么特殊的意义呢？这就涉及到一开始的那个问题了：神奈子在人气投票中悲剧的原因究竟是什么？

当然，虽然拖了这么久才回答这个问题，不过答案其实很简单，想必只要是对东方系列稍有了解的读者都已经早就想到了这个答案——因为是大妈。没错，大妈。即便是“八”坂神奈子所在的幻想乡中某个姓氏中共享某个数字同时具有相同特征的组合（为了作者人身安全隐去该组合名称）中另两位成员，她们在人气投票中收到的来自投票者的留言也有不少是喊着“姐姐大人请和我结婚”之类的变态发言；而神奈子这边就不一样了。除去含有关键字“大妈”的留言，剩下的评价中基本没有称她为“姐姐”的亲切留言而是诸如“感觉好像我老妈w”这种过分的话，甚至有位绅士表示“好厉害……第一眼看到还以为是我的奶奶……”。

……你们这群人真的不是反串黑吗喂！

言归正题。神奈子在爱好者心中作为大妈或者说母系角色的原因并不复杂，有很大程度都是因为她那上世纪七十年代的中年妇女发型和霸气的盘腿坐姿——虽然这对于神明来说并不是什么奇怪的姿势，现实中许多神像的坐姿比她还更要猎奇一些却也照样有人供奉。当然，这些表面上的问题只是让她的大妈度稍稍高出了一些，并不足以造成现在的惨况——最重要的一点，其实是因为在同一部作品中有诹访子出场……有这么标准的一个萝莉站在她边上不管是谁都会显老吧！虽然神主为这两位神明作出完全相反的设定可能是为了制造反差感，但这反差感实在太严重了甚至让人稍稍感受到了神主的恶意，毕竟同样都是神明为什么外形会相差如此之大呢？

“八百万神明”这一种族就是问题的根源了。根据『东方求闻史纪』的记载，这一种族并没有实体而只是一种概念上的存在；当然到了风神录的年代神主就很开心地发挥一贯作风把书

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『风神祈祷』
作者：黑华诞 出品：U235 核燃动力 提供：香香
http://shop35280486.taobao.com

吃了。风神录中新登场的神明除了神奈子是大和神明以外其余人都是八百万神明，她们之间最大的区别在『东方求闻口授』的诹访子词条中有所记载：



她的种族与神奈子不同，是八百万神明。她并没有原本的灵魂存在，而是由纯粹的信仰所组成的。



也即是说，八百万神明是完全由信仰组成而没有灵魂作为模版的存在——这代表着她们的形体其实是完全由信仰的形态而决定的。诹访子会作为青蛙神出现也是因为人们的信仰如此，正如求闻口授中接下来的一段所述：



与大多数神明相同，她常常以人类的形态出现。不过作为神明而言，形态大多数情况下都没有什么意义。当她被人类祭祀求取灵力之时经常会变成青蛙的姿态，那时似乎就会有旅行安全（安全归来）、财运上升（立即购买）、整容祈愿（变得不同）之类的好处。

（注："安全归来"，"立即购买"与"变得不同"这三个词组全部都是日语谐音梗，都以カエル（青蛙）作为后缀，意指青蛙的姿态有助于这三种情况发生）



那么诹访子的幼女形态也就有科学（？）上的依据了——没错，那就是因为信仰神明的人们全部都是萝莉控！

……我认真的。起码有高达八成是认真的。这一推断虽然肯定不能作为正规一设处理，不过还是先让我们来看看幻想乡的创造者对幼女有着什么意见吧——虽然通常二设里东方角色大概都是 17 岁左右的外表，然而神主在许多访谈里都提到了有关幻想乡中少女们年龄与身材的问题，大多数都表明了"大家都是小孩子""大概 10 岁出头一些的少女"之类的观点，下面在这里摘录一些：



ZUN「在东方系列中出场的角色基本上都是小孩子哟。基本上。」

——摘自『2 軒目から始まるラジオ』第 7 回

（注：『2 軒目から始まるラジオ』是一个以神主为主役的酒鬼们的电台节目，偶尔会提到东方相关的内容）

ZUN「粗略来说的话，大家的身高大概和在成长期的 10 岁出头的少女差不多吧。」

——摘自神主对粉丝的回信

「嘛，因为作者是少女爱好者（核爆）」

——摘自神主的原创曲「Magic of Life」作者感想



基本上就是诸如此类的发言。所谓上梁不正下梁歪，既然创世者都有着这样的兴趣，那么幻想乡中的居民们被设定成是幼女控也是有着很高可能性的事情。这样一来受到他们信仰的神明会显现出幼女的姿态也就正常了；虽然有些硬扯，不过这也能解释为什么风神录里各位八百万神明的 ZUN 绘是很明显小女孩的样子了——一切都是信仰的原罪。

当然，与诹访子相反，具有基础灵魂的大和神明神奈子就有着相对固定的外形了——虽然不知道为何会使用这样老气的姿态，不过这

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：「东方一本满足」
作者：鸡腿企鹅 出品：崩坏一番 提供：崩坏子
PIXIVID：256214

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方符卡录 2』
作者：啊喵囧迷路 出品：洗熊公社 提供：紫
http://xixiong.taobao.com

也可能是大和神明的通性吧。如果说八百万之神是依靠降下神德来获得信仰进而塑造自己的外形，那么大和神明获得信仰的方法大概有很大程度就是依靠自身的威严了。求闻口授中有着这样的记载：

> 她的容貌非常庄严。似乎这是为了给予对方威压感的样子。顺便一提，虽然大部分神灵本来是没有形态的，不过有名的神灵通常会固定一种形态出现。这也是为了获取信仰而采取的手段，因为许多人类都不会接近没有形态或者有着令人厌恶外貌的事物。

从这点来说，神奈子还是相当成功的——即便是现在她也可以算得上是东方历代 6 面 Boss 中最有威严的一位存在。虽然大量二设都将她塑造成了一位好吃懒做的废神，不过她作为神明的功绩却仍旧是毋庸置疑的，单就在幻想乡内引入了核融合能量这一点就已经足以改变幻想乡的格局了；虽说这一行为很大部分是为了获取信仰，但这其实也就是神明的本职工作。当然大妈的外表还是挺要命的一件事情——考虑到幻想乡中的八百万神明由信仰而成的幼女外表，像神奈子的神明还是很难获得年轻人类信仰的。求闻口授中也提到了人类村庄中对于守矢神社的信仰基本都是依靠早苗拉拢而来的，可见如今人们的爱好取向对于像她这样固定外表的旧时代神明是多么无情；虽然神奈子依靠实绩也能博得不少信仰，不过在这个偶像潮流的时代里并没有什么机会给她进一步发展，更何况另外两大宗教势力的头目都比她更有人气一些。根据求闻口授记述，神奈子甚至已经亲自出马胁迫一些人类，以不将他们的田地变得荒芜作为条件来获得守矢神社的信仰——这是神明该干的事情吗？！另一方面，虽然诹访子有着比其他幼女更幼女的先天优势，但她作为守矢神社的真正管理者却基本不干活，而是整天在神社里吃饭睡觉打豆豆。诹访子在风神录的对话中说过："神奈子就像是搞销售的，而我是后台管理人员，因为她的神德和信仰其实都是来源于我的嘛。"考虑到残酷的现实，两位神明如果互换一下工作的话大概会更好一点吧……

当然，诹访子偶尔还是会应神奈子的要求，利用她的能力进行一些例如改变地形或是开垦农田之类的工作。不过虽说有着这样的事例，但其实这两位神明的能力依然是十分模糊的存在——究竟她们的能力代表了什么，又到底能起到什么样的功效呢？



崇神之力 创天之风

——双神之能力考

Ability of the two gods

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『虹鹭贞』
作者：sayori U235 核燃动力 提供：香香
http://shop35280486.taobao.com

正如各位所知，神奈子与诹访子分别具有着“创造‘乾’程度的能力”与“创造‘坤’程度的能力”，而“乾”与“坤”的概念出自于中国传统的哲学系统：八卦。『周易・说卦传』中云：“乾天也，故称父；坤地也，故称母。”，从字面来说就是这俩人的攻受关系……才怪啦。不过就算把“天”和“地”当作她们能力的真实性质，自风神录开始的很长一段时间内也并没有什么明确的表现能够支撑这一观点。风神录的设定文档中并没有对神奈子与诹访子的能力作出解释，而她们的攻击方式与符卡名称又基本是在捏他诹访大社与诹访战争，并未涉及到她们能力的具体作用。虽然在地灵殿中两位神明也算是走了个过场，不过游戏中有所表现的还是成功毁掉自己形象的早苗，她们作为非战斗角色依然没有机会表现出自己的能力。直到求闻口授发售之后，神主才好心地在她们的词条中列出了能力的讲解，为我们稍稍揭开了她们的面纱。

诹访子的能力相对明显不少——早在非想天则中她的技能说明就表现出她能够从大地中汇集物质，例如水、岩石或是矿物的能力；求闻口授中则将这一类能力归为“改变地形”。此外，由于她操控着作为祟神的御社宫司神，与作祟相关的神德也是她的管辖范围。口授中提到如果不信仰诹访子的话就有可能让自己的土地变成受诅咒之荒地，相反有所信仰的话就可以让土地变成一片丰收的良田——总觉得这好像是抢了某些神明的工作。口授中同时提到其实改变地形也是御社宫司神的能力，不过毕竟诹访子是“土著神的顶点”，把这些能力当作她的能力也未尝不可。

与诹访子相反，口授在神奈子的词条里可以算是啥都没讲：



她的能力有着很多谜团。和诹访子一起的话能够做出改变地形或是开凿洞穴之类的事情。建造道路和巨大建筑物似乎也是她的专长。不过，不知为何这能力并未用作神社的降福之上。



这样模糊的说法着实令人十分头疼。可能是神主也没想好这一能力的具体表现该是怎样，又或者是为了二设创作留下充足的空间，又或者是这其中还隐藏着很深的阴谋，总之期待着神主给出答案的爱好者们此时的心情应该是相当不爽了——不过神主其实在口授中介绍神奈子能力的同时也很随意地揭开了一个设定上不小的秘密。阿求对神奈子“能力有着很多谜团”这一点做出了这样的注释，或者说吐槽：“话说回来，能力本来就是自己申告的……”

这事情就要命了。虽然上面提到说神奈子与诹访子很有可能是神道教中两系神明的总代表，不过自己申告的能力名称正好能形成对比也实在太奇怪了。考虑到神奈子与诹访子剪不断理还乱隔天青蛙下个蛋的关系，估计在阿求提问的时候这俩神就一拍脑袋想着“咦我们说个正相反的能力名是不是很好玩”然后随口乱说了。当然，诹访子毕竟其实还是有着改变地形或者让地质变化的能力，而神奈子根据风神录的设定来说原本应该是掌管风雨的农业神，

和“创造‘乾’程度的能力”搭不上什么边，就算把“乾”硬扯上天气变化也没法说明神奈子作为山神的性质。这样来看的话，应该是诹访子向阿求老实报上自己的能力之后神奈子顺口说个相反的能力更加符合逻辑一点。不过不管怎么说，神奈子的能力名称总归不能被用作参考，毕竟她在口授中的具体事例其实基本都是诹访子干的活。

那么神奈子的能力究竟是什么呢？首先我们要明确一点：作为神明，神奈子的能力一定是与她的神德有关——比如风神录设定中记载她是掌管风雨的神明，这就是她能力的一种表现形式；不过要再进一步探究，就必须从最初开始挖掘每一个细枝末节了。首先，神奈子在风神录时期作为山与湖的化身——山神而降下神德，而神德的内容根据求闻口授中她自己的说法应该是“创造地形”，这与诹访子的“改变地形”还是有着不小的区别。考虑到口授中提到的“建造道路和巨大建筑物似乎也是她的专长”，她的能力应该是与“创造”有关，这也在某种程度上证明了上面有关注连绳的考据。

不过口授中这句话的后面提到了“不过，不知为何这能力并未用作神社的降福之上”，这是一件非常奇怪的事情。神明的能力应当就是她们的神德，如果不用来收集信仰的话又有什么用处呢？在口授中可以找到一种对这个问题的解释——神奈子提到因为作为山神很难收集信仰，所以她打算借助与幻想乡的居民们一同创造相关的“神话”来变化成技术革新之神。所谓“神话”，其实就是证明了神明能力的故事：比如说神奈子如果在群众面前表演呼风唤雨，那么一段时间之后她就会被当作风雨之神而获得相关的信仰，同时强化自身在这一方面的能力；而神奈子现在所做的将核能引入幻想乡的行为就是为了让她变化成技术革新之神所必要的工作。如果一味只依靠神明自身去创造的话，那么想必她转变的过程：“神话”的形成就会受到阻碍吧，这是她所不愿意看到的事情。这也是为何神奈子在『东方茨歌仙』第4话中依靠河童来修建水坝从而在山脚下拦出一片能够带来信仰的湖了——作为山神，她完全有能力依靠自己，或者再加上诹访子的能力来制造出一片湖，但这与“技术革新”的宗旨是相违背的。在神奈子转变为技术革新之神的过程中，她表面上依靠的主要是作为大和神明那超群的领袖能力，毕竟在管理难搞的河童和天狗的同时还要与她们一同创造“神话”可不是一件容易的事；而实际上她本质的能力才是这一切的关键所在。不管是八咫乌的召唤还是山神的本职工作，都是与她作为大和神明代表所拥有的基础能力有关的。神奈子自己在口授中说过“对我来说，改变御神德的性质是很简单的事情……但能力上做不到的事情就是做不到”。这其实就标志着不管是作为山神还是技术革新之神的她，所依靠的不是随着信仰的改变而任意变化的存在，而是那她在与诹访子相遇前就具有的基础能力——“创造”了。所谓的技术革新，其实也就是一种创造新技术的过程，这正是神奈子能够一展所长的领域，也正是神奈子选择这一御神德的理由。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：orangec 出品：个人作品 提供：orangec
PIXIVID:660419

结语
epilogue

其实在神道佛三教之中，守矢神社的神明与巫女是神主最为费力去描绘的角色。不管是连续两作出场的破格待遇，还是各部游戏书籍中对她们变化的着重描写，都标志着她们作为东方系列中宗教时代开场角色的重要性。除去神主是个巫女控这一点之外，神道教作为日本最为历史悠久的宗教，也正适合幻想乡这片充斥着各方日本妖魔的土地。而比起势力稍显单薄的佛教与道教，有两位各自代表一方存在的神明坐镇的守矢神社在如今大概还是有着更为强大的实力吧。

随着心绮楼的结束，幻想乡的宗教时代也暂时落下了帷幕；但是神奈子向着技术革新之神的转型之路还在继续，而这对于幻想乡来说想必是非常重大的事件。这些在外界都无法达到的科技水平对于被遗忘的幻想乡究竟是好是坏，也就只有那些操弄人心的神明们才知道了吧。或许，我们将伴随着这一谜团走到幻想乡的尽头也说不定呢。

而我们所能做的，除了在心中默默的向神明祈祷最善的结果，似乎也就别无他法了。

Deep love for the cute black cat

“我对黑猫爱得深沉”

——专访半次元COS系列赛获奖coser猫部

■提供／半次元 ■责编／如月千华、白石 ■美编／ASKI





“我对黑猫爱得深沉”

CN：猫部
所在地：我是上海人，现在在南京读大学
星 座：天秤
本命角色：坂田银时
最近在看的动漫：银魂
半次元主页地址：
http://banciyuan.com/cn106433

『我的妹妹哪有这么可爱！』这部人气作品自连载开始就吸引了无数粉丝。其中的五更琉璃（网名：黑猫）更是成为无数宅男的女神。本次半次元COS系列赛中惊现一篇黑猫COS作品，无论是气质还是神情，都相当可爱哦！同时，这篇人气作品也是半次元COS系列赛四回目三等奖得主。下面，就和小编一起近距离接触我们的黑长直女神吧！

半次元：妹纸你好啊，小编我日盼夜盼，终于要采访你了！期待已久啊！向大家介绍一下你自己吧～

猫部：HI~ 大家好～我是猫部。这是我第一次参加COS私影的比赛，抱着参与一下试一试的心理，没想到能够成功入围并且获了奖超级高兴～如今远离小伙伴们，正在德国交换学习，出不了片子非常痛苦，所以空闲时候正在努力点高化妆和后期技能点～（可惜手还是很残QAQ）

半次元：CN的由来是怎么样的呢？

猫部：其实是因为我曾经在院学生会招新上作为副部长带了猫耳猫爪猫尾巴吸引新生报名，然后学弟学妹们就开始叫我猫部了。渐渐的传开来动漫社的朋友们也开始这么叫了。所以最后就决定干脆把这个作CN名啦～

半次元：介不介意详细一点？（¯﹃¯）（默默掏出软尺准备量三围）

猫部：我身高155cm（好想长高QAQ），三围体重保密哦（感觉这一年在国外肯定会胖好多TAT），天秤座（个性超纠结！修图感觉要修三四遍，到处骚扰小伙伴问人要建议烦得要死的节奏）。

半次元：猫部选择COSPLAY的角色更倾向哪种类型和性格的？有什么特别的喜好吗？

猫部：选择角色的话，首先必然是选择自己喜欢的（比如超让人心疼的黑猫），然后会看自己是否适合啦。因为身高和【胸】的关系，好多喜欢的御姐角色不敢出了（跪）。一般的话会倾向于选择萝莉角色，个人比较偏好暗黑向萝莉风格的，不过以后会越来越多的尝试其他各种（做梦都想出次正太有木有QAQ）。

半次元：猫部是什么时候第一次接触『俺妹』这部作品的？在你眼里五更琉璃夜是怎样的一个妹子？为何会想COS黑猫呢？

猫部：我接触『俺妹』这部作品算是比较晚吧，是动画出来之后才开始追的番。喜欢上黑猫之后，就萌生了出这个角色的想法。刚开始看动画的时候就觉得黑猫妹纸很有意思，害



半次元：还记得自己第一个角色吗？

猫部：我正式接触 COS 是在加入南大 CAC 动漫社之后，我参与了社团的舞台剧，出演了“灼眼的夏娜”中的夏娜。那时候天天被动作指导 KLL 调教用刀、不同姿势（怒）跪以及各种风骚的转圈，各种技能 get，还认识了许许多多同好好基友，过的相当充实愉快。虽然夏娜这个角色的私影拍的相当晚，但是她对我来说是相当有特殊意义的名副其实的第一个角色。

半次元：COSPLAY 中有很多环节都是自己动手参与制作的，撸毛，服装，道具，后期……自己参与最多的是什么呢？有什么心得和大家分享一下吧～

猫部：参加夏娜团的时候曾经修过几把刀，还有给做道具的基友打下手什么的，还学过些化妆（不过不是很信任自己的手艺想要努

羞又毒舌，平时不擅长和别人相处但是提到自己喜欢的作品就会整个人都充满了战斗力，容光焕发滔滔不绝，我感觉她身上多多少少都带有着我们这些喜爱动漫的人的影子吧。看到后来就深深被她吸引住了，她喜欢着渣介（抱歉请原谅我用这个称呼，可是我确实不太喜欢男主）但是又踌躇于好友桐乃对哥哥渣介的感情，她坚强而勇敢，用尽了全身的勇气向渣介告白，珍惜着和渣介在一起的每一次约会，一步步完成本子上的心愿直至分手。她想要好好的把握爱情和友情，但是现实却不能让她如愿。当她夜里独自站在昏暗的路灯下面对渣介的最终审判，当她对着沉暗的天空大声哭号泪水滴落，当她强忍着心痛一如既往地做着中二的动作念着“诅咒”的台词，当她兀自转身作出放开的姿态祝福渣介眼底却有无法抹去的伤痛，我想这时候我知道，我是爱着她的，爱着这只小小的黑猫，爱着五更琉璃。

半次元：你觉得你这篇作品是否把你心目中的那个黑猫完全表现出来了？

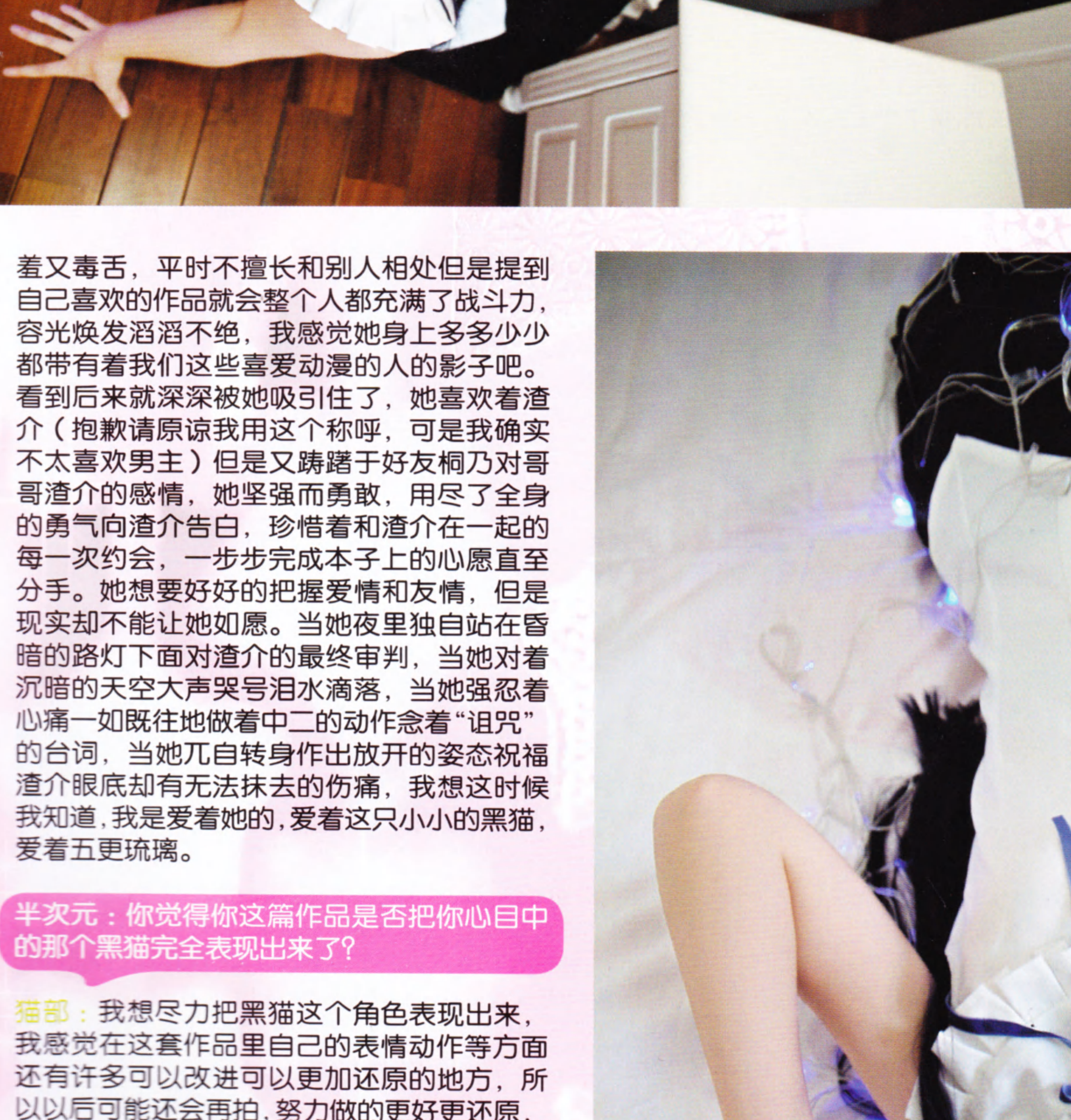
猫部：我想尽力把黑猫这个角色表现出来，我感觉在这套作品里自己的表情动作等方面还有许多可以改进可以更加还原的地方，所以以后可能还会再拍，努力做的更好更还原，也希望自己各方面能够不断改进做到更加圆满。

半次元：拍摄过程是否顺利？

猫部：拍摄的时候是在 9 月我出国前夕，地点是在学姐的闺房（噗）。天气很热还好是在室内拍摄，不过还是麻烦摄影师和 staff 大热天陪我跑来跑去真是辛苦了。我第一次拍内景场地布置什么的各种生疏，不过拍片很快就进入状态，大家都很给力很顺利的就拍完了。最后大家一起去吃了传说中的南京最棒的汉堡（ˉ﹁ˉ），一本满足哈哈哈～

半次元：猫部玩 COS 多久了？

猫部：玩 COS 才一年半所以还算是个新人啦哎嘿～积累经验向前辈们学习中～



力提升中）。但是参与最多的话应该还是后期了吧。我自己本身对后期挺感兴趣的，并且很盼望能够通过自己的努力修出自己对片子的感觉。所以我就向朋友还有前辈们拜师学艺啦，他们都给了我很多的建议和教导，真的非常感谢！不过我现在的后期技术还不行啦，还需要各种学习和调教～

半次元：你认为 COSPLAY 带来给你最大的感受和收获是什么呢？

猫部：COSPLAY 最大的收获应该就是认识了很多很多小伙伴们，大家一起聚餐游玩侃大山聊各种番出各种片，不得不说交友面得到了很大的提升，节操也一日千里的掉。在玩 COS 中接触到了很多各种方面的高手，潜移默化中也学到了好多东西，自己也在提升 COS 质量中努力点高技能点，并且锻炼了交际、安排事务的能力，感觉自己进步了好多。

半次元：自己私底下的性格是什么样的呢？

猫部：性格总体上来说还是比较开朗的吧，也比较好勾搭。一般和很多陌生人在一起的时候话会很少，看到御姐会走不动路（因为是御姐控），不大好意思主动勾搭别人，但是和人熟了之后就会变成蛇精病，聊自己喜欢的东西的时候就会很激动，碰到自己感兴趣的事情就会干劲十足。碰到做视频或者修图类的工作整个人就会变得麻烦起来，特别喜欢问别人的意见以及在一些奇怪的地方纠结。

半次元：家人知道你玩 COS 吗，他们支持你吗？

猫部：父母知道我玩 COS 的事情，他们对这方面比较好奇也并没有太反对，但是要求首先要处理好学业也不希望我在这方面花太多时间。

半次元：在 COS 之路上有没有遇到过困难？是怎样解决的？

猫部：困难的话，唔，可能是我自己开始的时间也不久啦至今没有碰到过太大的困难。最头疼的可能就是资金问题啦，因为 COS 还是比较烧钱的，所以现在在想办法打工赚钱，以及考虑卖二手 COS 服之类的，可惜因为好多衣服实在舍不得至今一件都没卖出去……

半次元：下一个 COS 计划是什么？

猫部：已经确定下来的计划有，等回国之后会出吉原版的神乐，以及某些其他版本的黑猫，有些以前出过的角色会尝试第二次拍摄和改进吧。同时有一些角色比如阎魔爱、水银灯等我也很有兴趣尝试一下。

半次元：有没有经常合作的 CP 呢～

猫部：我并没有固定的 CP 什么的，我和朋友



一般都是如果有共同喜欢的作品什么的便会在一起出，但是会有很多一起相互帮忙的好朋友（比如化妆还有拍摄什么的）。

半次元：猫部有没有男朋友？

猫部：啊，暂时还没有呢（默默操刀子）

半次元：你心目中的男朋友是怎样的？

猫部：男友啊，首先要是个好人（发出一张好人卡），然后我希望能有共同兴趣爱好，能聊的起来。由于自己个性纠结，所以对相处和谐度还是有点要求的，总体来说还是要比较能来感觉的那种吧。不过自身对感情这个事情相当不擅长和笨拙，所以可能希望对方能够一定的引导力。虽然我个人也没有一定想找个非常喜欢二次元的汉纸的想法，但是我还是希望男友至少对这方面不反感的有兴趣的。（啊咧怎么感觉越来越像求脱团广告了？）

半次元：如果你的男朋友不能接受你玩COS，会为了他而放弃吗？

猫部：唔，我感觉 COSPLAY 也算是我个人一个比较显著的属性吧，所以如果对方不能接受 COS 这一点，我会想办法让他理解了解这个兴趣爱好，至少抱着开放的心态接受，但是如果实在不能接受的话，双方交往过程中还是会很难过的吧，所以这样还是不要在一起比较好……

半次元：会不会专门 COS 男友喜欢的角色给他看？

猫部：啊哈哈这个问题真是戳泪点呢。其实我出这套黑猫的片子的其中一大动力，就是我的 EX 非常喜欢黑猫，所以当时我说这套黑猫其实是“送给他的黑猫”。虽然后来由于两个人不是很合适的原因分开了，但是现在依旧是好朋友。
所以这个问题的答案就是，如果男友喜欢的话，我还是会很乐意 COS 某些角色的。





半次元：对喜欢你的粉丝说几句祝福吧！

猫部：玩 COS 以来在贴吧微博还有人人上遇到了很多朋友，大家一直都在鼓励我支持我真的真的相当感谢，当看到大家留言说喜欢我的片子的时候，心里真的相当感动，我会继续努力为大家带来更好更还原的作品！（鞠躬）
还有身边帮助的我许许多多好基友小伙伴们还有 CAC 动漫社，感谢你们为我打开了新世界的大门，教我各种化妆技巧后期技能，陪我一起选景地出谋划策，酷暑严寒陪我到处走拍外景化妆做后勤，不厌其烦回答我各种纠结又脑残的问题，在我失落的时候鼓励我，在我失去信心的时候支持我，在我难过的时候陪伴我，容忍我的任性包容我的缺点。是你们让我变得更好！
MINA~ 我爱你们 ~ 希望大家能一直在二次元中找到快乐 ~ 我会努力不断进步，也请大家继续支持我 ~ 谢谢大家！▲

吃货小剧场



半次元，分享有爱的 cosplay
扫一扫浏览更多精彩 cos

俺の妹がこんなに可愛いわけがない

五更琉璃 CN：猫部Miaos
PHTHX：宝叔Sean
后期：猫部Miaos
化妆：黑子
staff：少女、将军、Lava
文案：猫部Miaos













……一分後……



END


恋爱是战争
love is war,
drawing is also
绘画何尝不是
——“野良犬”三轮士郎的过去与现在
■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 /orangec

love is war,
drawing is also
boy grew up in temple

从 2010 年笔者撰文介绍 huke 开始，用了三年多了时间总算把 huke、redjuice 和三轮士郎这三位 supercell 的主力画师轮流介绍了一遍。三年的时间斗转星移，足以让 supercell 这么一个创作组合从彼时刚刚展开本格商业活动的小作坊发展到现在已经拥有三张专辑、并能为一大批热门动画提供歌曲的人气音乐团体。能发展到今天这一步，几位主力画师的努力是功不可没的。而在这三年中，huke、redjuice 和三轮士郎这三人的个人发展也可以用日新月异来形容。最早介绍的 huke 看似一直在吃『BRS』和『命运石之门』系列的老本，但曝光率一直很高，也发售了个人画集，算是颇有成就。redjuice 出道虽晚却是个厚积薄发的典型，越往后优秀作品越多，涉猎的领域越广泛，就在笔者成文后不久还得到了由 redjuice 担任人设的 5pb. 女性向恋爱游戏『花咲くまにまに』正式发售的消息。三轮士郎是三人中资历最老，也是作风最保守的一位，可能与他的漫画家身份有关，之前近十年时间里一直死守漫画连载的阵地毫不动摇，也是直到加入 supercell 以后才敞开胸怀接纳来自方方面面的更多的工作。论名气，最先赚足眼球的是 huke，所以成文最早；论人生经历，故事最多的是 redjuice，所以篇幅最长；但论画功最好的还是常以“狂犬”、“野良犬”等谦卑之词自称的三轮士郎，所以尽管文章篇幅略逊色于前两人，笔者还是很乐意将其作为最后的重头戏呈现给广大喜爱 supercell 的读者朋友们。



先说些题外话，来聊聊日本的佛教和寺院。

佛教是日本的第二大宗教，信徒人数仅次于神道教。佛教自公元 6 世纪飞鸟时代从朝鲜半岛上的百济传入日本以来，自成一派的发展了千余年，有着非常悠久的历史。但日本现行的宗教法其实是在二战以后制定，并在 90 年代奥姆真理教事件发生以后进行大幅改订而来的。日本宗教法的核心是『宗教法人法』，所谓宗教法人，就是将宗教团体的负责人视为与经营企业的法人同等地位的法人来看待，并进行相应管理的一种制度。简单来说，日本的宗教法人在某种程度上可以与企业经营者画上等号。但宗教法人的特别之处在于，宗教团体的性质是非盈利性的组织，故而宗教法人属于公益法人，在税法上享受公益法人的待遇，在纳税这一国民义务上能获得极大的优惠政策。再者，日本的宗教场所的土地和经营权都由宗教团体所有，换言之寺院便是管辖寺院的宗教派别的财产，也极有可能是寺院住持的私有财产，住持有经营自主权，其后代也享有继承权。实际上，在日本开寺院和开神社与开公司差不多是一种性质的营生，比开公司爽的是税负很轻，而且受人尊敬。此外很多人都知道，日本相当多的和尚都可以不守清规戒律，娶妻生子，赚钱养家都绝对不在话下。那么说来，其实和尚和普通

人根本没有太大的差别。

这便是一个关于原本应该成为和尚，却因为叛逆而离家出走的漫画家的故事，故事的主人公叫三轮士郎。而有趣的是，现在身为漫画家和插画家的三轮士郎或许有朝一日仍有回去做和尚的可能性，这在业界也应该算是一绝了吧。

出生于 1978 年 11 月 9 日，现年 35 岁的三轮士郎老家在富山县富山市，据说家里是经营寺院的，而且他是三个孩子中的长子。根据寺院世袭制的规定，长子应当继承家业，所以从理论上说，三轮士郎家的寺院总有一天会轮到他来继承，到了那一天他自然就成了寺院的住持，也就是如假包换的和尚。

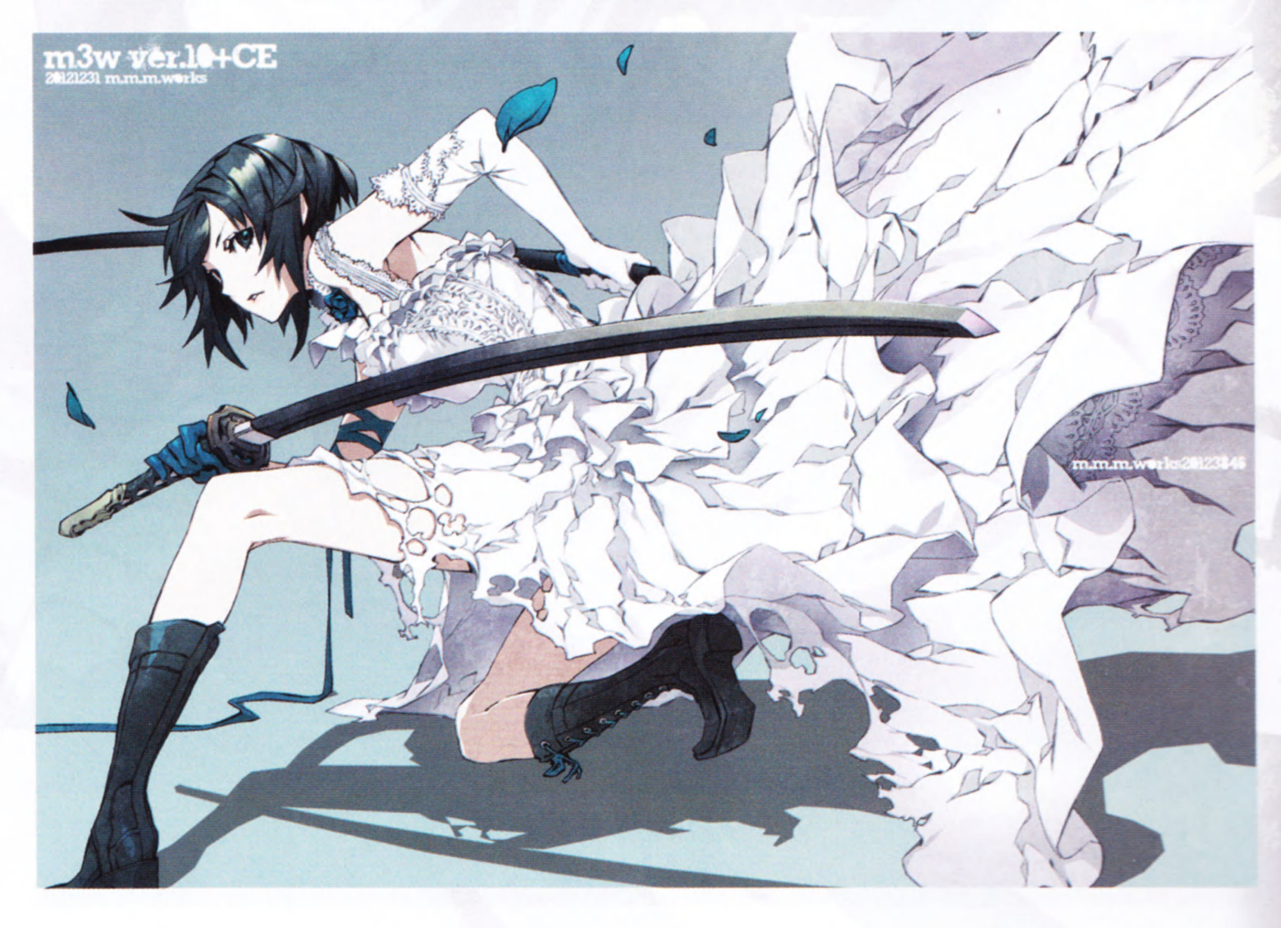
三轮士郎的老家富山县虽然地处偏远的北陆地区，但国内的读者应该不会对这个地方感到特别陌生，当然这不仅是因为富山县有美丽的雪山和冰川供来自世界各地的观光客游览，更因为这里是很多 ACG 作品的舞台所在地，这些作品中既有催人泪下的『狼的孩子雨和雪』，也有令人捧腹的『摇曳百合』；既有让人看后纠结不已的『真实之泪』，也有教人玩后费尽思量的『寒蝉鸣泣之时』。在富山县，还存在有业界唯一一家坐落于北陆地区的大手动画公司 P.A. WORKS，该公司拍摄过不少佳作，并经常以本乡本土作为取景地。所以富山县偏远的位置和不便的交通并不妨碍其成为一个热门的圣地巡礼目的地。富山县其实还有一个非常值得玩味的地方就是，这里诞生过一批非常著名的 ACG 业界人士，而且绝对为数不少。其中从事动画事业的有著名监督河森正治和细田守，以及动画师松原秀典。谈到漫画家里的杰出代表人物无疑就是日本国民漫画家藤子・F・不二雄和他的搭档藤子不二雄 A 这对家喻户晓的创作组合了，两人生于富山县，长于富山县，在这里相识并一同踏入漫画家这个行业，创造了一段传奇。此外，女性漫画家中，有『百鬼夜行抄』的作者今市子这样的代表人物，而年轻一代漫画家里则有『摇曳百合』的作者なもり，漫画家、插画师 CHOCO，以及三轮士郎这三位人气作家，可以说富山县的 ACG 土壤意外地肥沃。值得一提的是，藤子不二雄 A 其实也是僧侣之子，其父还是富山县冰见市一座古刹光禅寺的住持，但因为父亲早亡导致藤子不二雄 A 没有机会继承住持一职，反倒成就了一位伟大的漫画家。

作为长子出生于佛教世家的三轮士郎怎么就成了一个漫画家？这应该从他童年所受的教育说起。其实之前也谈到日本的寺院基本等同于公司，除了“老板”住持的职位是世袭的以外，其他的和尚都是招募而来领工资上班的“工薪族”，如果不是对佛教特别钟情，或者寺院太穷请不起外来和尚的话，一般住持的后代在继承家业之前都有自由选择人生的权力，当然自由选择工作也是其中之一。三轮士郎的父母曾经从事的都是美术老师的工作，在常人眼中他们对子女的美学启蒙教育应该很早就开始了。可事实其实并非完全如此，三轮士郎就曾在访



谈中把自己的父亲给“出卖”了。据说三轮的老爹虽然做的是美术教师这一行（当然现在肯定已经继承爷爷辈的家业，也当起和尚来了），却是个不折不扣的高达厨，自己开始学画画完全是被老爹给“逼”出来的，因为三轮的父亲一高兴起来就会拿出画画用的纸和铅笔来，对儿子说：“小子诶，给老子画个高达看看！”，小时候的三轮不知道多少次被逼着画机器人取悦老爹，渐渐的养成了练习铅笔画的习惯。但三轮的父亲虽然偶有不着调的时候，毕竟还是出身于条条框框很多的宗教家庭，对孩子的生活学习的管教要严于一般的人家。三轮的童年时期和小学低年级时从未得到过购买周刊漫画杂志的许可，然而神奇的是他竟然早在小学时代就已经立下了长大要当漫画家的志向，这完全得益于开在寺院附近的某家无良书店偷偷出租漫画单行本给小三轮士郎看，让他没有因为家庭的关系而落下这一节人生的必修课。在谈到最早对自己产生重要影响的漫画家时，三轮不假思索的说出了藤子・F・不二雄的名字，看来这位富山县本土漫画家以及他家喻户晓的代表作『哆啦 A 梦』确实激励了好几辈人投身进了漫画事业，就连风格如此特立独行的三轮士郎也不例外。

可能是忌惮父母的约束不敢太明目张胆练习漫画的关系，三轮士郎的中学和高中时代一直没有刻意加入美术部、漫研这类社团，也没有专门学习过绘画技巧，可他对漫画的爱好由来已久，学生时期也通过各种渠道着实看了不少风格各异的漫画作品，其中既有颓废 SF 风格的『AKIRA』、『铳梦』，以黑暗暴力作为标签的『暗黑破坏神』，也有信奉玩酷主义的美男子漫画家浅田弘幸早年代表作『眠兔』，尤其是后者对三轮士郎的影响非常深远，在刚开始学习漫画创作时，三轮就一直在模仿浅田弘幸的画风，直到今天还是能在他的笔下看出一些痕迹来。这里提到的不少作品，用一个词来加以总结的话就是——阴暗。三轮士郎十分推崇的『眠兔』这部漫画就是一个很典型的例子，漫画主人公空木眠兔长相帅气，却是个总以打架斗殴方式解决问题的少年，他的名台词是“跟侥幸活着比起来，死一点也不可怕。”因为他在少年时曾因自杀未遂而持刀误杀了自己的母亲。漫画的主题大概是探讨不良少年痛苦人生背后的社会问题，但整部单行本一半篇幅在打群架的『眠兔』老实说一点也不好看，长相美型却个个脾气火爆的主角们甚至让人感觉有点中二过头，所以这部漫画仅仅连载两卷便宣告完结，品质和知名度根本无法与浅田后来连载的『信蜂』这类主旋律少年漫画相提并论。不过笔者似乎可以理解学生时期的三轮士郎为什么会对这类带有颓废气息的阴暗作品如此着迷，他的叛逆性格其实从中便可窥得一二。三轮曾透露自己年轻时很痴迷摇



滚乐，是 LUNA SEA、X、BUCK-TICK 等视觉系乐队的忠实粉丝，后来逐渐接触到欧美重金属摇滚乐，极度推崇一个叫战车（RAMMSTEIN，顺带一提三轮士郎的代表作『DOGS』中的主人公之一海涅·拉穆施泰纳的姓氏就是根据 RAMMSTEIN 而来的）的德国重金属摇滚乐队。2000 年 7 月德国战车首度赴日演出，地点就在距三轮士郎老家富山县不远的新泻县的一个滑雪场，当时已经成年的三轮喜大普奔，抢票入场一睹偶像风采。德国战车的现场演出有一个骇人听闻的环节就是施放火焰发射器，长达几米的火龙直接从台上射向台下，当时就挤在前排的三轮竟不小心被烧掉了一部分头发。三轮士郎你在外面看这么屌的演唱会，你家里人知道吗？当然不知道啦！事实上当时的三轮已经离家远赴东京发展，早已不在父母的羽翼之下了。

游戏机厅里走出来的漫画家

mangaka from the game center

如果仅以学习成绩来论一个学生的优劣的话，那么高中时代的三轮士郎绝对是个差生。可能是对于自己将来早晚要继承寺院这件事过于挂怀，可能一度沉迷于漫画和视觉系摇滚乐而荒废了学业，也可能单纯只是不喜欢学习，三轮士郎的学历只是高中毕业而已，他并不是不想升学，为了将来能从事与绘画相关的事业也曾考虑过报考美术大学，只可惜成绩太烂，报考的志愿全部落榜，可他又不打算复读一年再考，于是便草草结束学生生涯，干起了无业游民这一行。

说起来三轮是高中的最后一年开始有意识地参加同人创作，从其创作的题材可以看出彼时三轮的一部分兴趣已经转到了游戏上，他第一次画的同人志是『最终幻想 7』，为此还煞有介事地临摹了一番天野喜孝的飘逸画风，但发觉自己完全不是这个调调遂很快放弃。不过估计三轮怎么也没想到多年以后他还有机会应『月刊少年 GANGAN』之邀为『最终幻想 7：降临之子』的漫画版绘制彩色插画，此乃后话。一下子变成了家里蹲，画同人志的时间是多出了好几倍，可同人志不能当做糊口的手段，不得已还是屈服于现实的压力，三轮接受父母的劝告，在自己的寺院里帮衬些零工，借此脱离 NEET 的状态。如此晨钟暮鼓的生活大约持续了一年左右，难以抑制体内躁动之血的三轮最终还是鼓起勇气向父母提出了压抑已久的想法：想去东京，想成为漫画家！大大出乎三轮意料的是，面对自己的肺腑之言，这次父母并没有报以激烈的反对和打压，反而与其约定以两年为限，如果三轮士郎在两年内无法在东京闯出一番事业的话，那就回到富山来老老实实学习当和尚，将来继承家业。在承诺书上签字画押，拜别父母家人后，三轮士郎便匆匆跳上了南下东京的列车，追逐他梦寐以求的漫画家之路去了。

意气风发的三轮就这么踏上了东京的这片 ACG 热土，但接下来的几个月里却让他完全迷失了……成为漫画家的途径有哪些？笔者粗略算了算，无非有这么几种：参加漫画杂志和出版社举办的漫画比赛，通过选拔出道。这种方式往往需要做大量的前期准备，并选择适合自己的比赛去投稿，但能否得奖完全不在自己的掌控之中，而且即便得奖也未必能顺利出道为漫画家；应募成为漫画家的助手，伺机出道。市面上的确有很多漫画家的工作室在招募助手，不过一般还是僧多粥少，要应募成功多多少少





还是要看个人的背景履历，不是名校毕业，就是有学校老师或者业界熟人的推荐，再说漫画家助手何其多，真正能上位出道的又有多少；直接带着原稿去出版社毛遂自荐，这种方式也属常见，集英社、小学馆的编辑一年不知道要接待多少这类不知死活的毛遂，他们也大多是敷衍了事，把原稿随手一丢就忘得一干二净了；自己不去主动出击，当然也可以守株待兔。建个个人网站，经常更新点插画和短篇漫画，或者多去参加同人志即卖会，希望有朝一日能被杂志社编辑看中，这也是业界常见的段子；最后的手段就是先在某个领域，例如游戏原画、插画、动画等方面搞出点名堂来，有了立足之地，有了名气，说不定杂志社也会自动找上门来给个漫画出道的机会。总而言之，途径林林总总，却没有一种方式是高中毕业后蹉跎了一年时间，没有背景，也没有学历，更没有时间去积累的三轮士郎可以在一两年里办到的。一句话：简直是绝望啦！

年轻人总是到了碰壁的时候才会感到绝望，而人们面对绝望时的态度也往往惊人的相似——逃避。三轮士郎开始频繁出入游戏机厅以求消磨时光，高中时他就是一个切格斗游戏的高手，打赢小伙伴时的成就感如今已变得那么遥远，在这个陌生的城市恐怕也只有游戏机屏幕上闪动的人影和操纵面板上的噼啪声才能短暂地起到一点麻痹作用，让他忘却不断袭来的挫败感。三轮士郎怎么也不会想到切格斗游戏能把自己切成个漫画家来，可事实是他竟然真的做到了！这又是一个奇葩到何种程度的故事呢？

三轮士郎自己透露过他的出道经历的第一步是从在游戏机厅结识著名人设画师村田莲尔开始的，然后一步步深入业界核心地带，靠一个偶然并且幸运的机会才得以正式出道。那么整个大东京都的游戏机厅数量如此巨大，每天往来于其中的玩家那么多，三轮士郎又怎么可能巧合到正好与村田莲尔一同坐上一台游戏机，还认出对方就是业界名人，并且顺利交上朋友，这简直就是天方夜谭嘛。这里便要轮到一件关键道具的登场——游戏机厅的留言簿。接下去笔者还是稍微聊点题外话，说说日本游戏机厅的留言簿文化吧。

留言簿文化，既然是一种文化，那就并非三言两语可以解释得清的。首先要从70年代末日本街头游戏机厅的繁盛期说起。1978年TAITO社发表了著名的休闲射击类游戏『太空侵略者（SPACE INVADERS）』，瞬间在日本乃至全球范围内掀起了一股玩街机游戏的热潮，当时的街机厅是日本学生族和年轻人最常去的休闲场所，打『太空侵略者』的玩家也是最多的，玩的人多了自然就形成了彼此间竞争得分高低的交流氛围，就像现在闲人们在微信上玩打飞机拼排名一样。由于游戏本身存在一定局限性，店家就尝试在店内一角放置一本留言簿，给得分高的玩家纪录自己ID和得分的机会，久而久之就形成了玩家之间自发性的交流平台。此后留言簿的功能得到了店家的不断强化，从原先



士郎上京的90年代末00年代初正是留言簿文化由盛转衰的关键时期。

通过笔者以上的介绍，应该不难理解其实村田莲尔作为格斗游戏的人设画师，平时自己也会经常到游戏机厅露个脸，村田的技艺如何我们不得而知，但起码知道他会很高调的在素描簿上留下墨宝和自己的联系方式，一来因为村田此人本性就好交朋友，二来90年代末时的村田莲尔还不像现在这么名声显赫，不会端什么大牌架子。说起来三轮士郎的脸皮也够厚的，只是从留言簿上获知村田的联系方式就真的去联系对方求交友了，而后两人还在游戏机厅和其他场合见过几次面，算是建立起了同好之间的交流。村田后来把自己的后辈，同为插画家兼漫画家的安倍吉俊介绍给了三轮士郎。94年出道的安倍在当时已经是一位才华横溢的年轻画师，一面画漫画，一面为动画作品担纲人设工作，1998年跨媒体平台的大型企画『serial experiments lain』诞生，后来这部以『玲音』之名而广为人知的作品便是由安倍吉俊提供的角色原案设计，这也成为国内读者和观众接触安倍吉俊的一个契机。1999年5月安倍借『玲音』的热播推出了个人初画集『an omnipresence in wired』，有一次被安排在东京一家“漫画之森”书店进行现场签售，三轮作为同好应邀出席了

几个店的自发行为，推广到全国性的游戏机厅标配；从最早一本小记事本加一支笔的简陋配置，发展到后来店家专门开辟出一块几平米的场地，放置一张桌子，上面不仅有留言簿和笔，通常还会再放一本供绘师作画用的素描本和简单的作画工具，以及一些新游戏的海报和传单供玩家取阅。留言簿从最早时用来记录得分的工具，演变成了一个玩家交流的平台。

这种留言簿文化发展到90年代中期时迎来了巅峰期，因为当时正值格斗游戏的爆发期，大街小巷遍地可见格斗游戏玩家的身影，大到上千平米的世嘉直营店，小到粗点店门口摆放着的一两台老式游戏机，随时随地都能与认识或者不认识的小伙伴痛痛快快切上几盘『侍魂』或者『街霸』，说不定还能遇上金馆长。彼时的留言簿已经转变为玩家们交流游戏心得和攻略的平台，当然其仍具备纪录排名和ID的功能，有不少高手玩家每到一地就会翻阅大手游戏机厅的留言簿，通过高分玩家留下的联系方式互相约战，形成了非常独特的游戏氛围。与留言簿并立的绘画素描簿的功能当然就是为了纪录玩家们的涂鸦而设的。格斗游戏崛起的一大副产品就是同人创作的活跃，90年代末男性向同人创作抬头的很重要的一个原因就是大量创作者通过格斗游戏这个途径开始接触同人圈，其中不仅有画师，也有大量Coser。使用素描簿最频繁的也就是这两个人群，切到尽兴的时刻，随手在素描簿上来一发，或者卖个萌什么的是家常便饭，同样喜欢绘画或者COSPLAY的人完全可以通过留言簿和素描簿找到自己身边的同好。留言簿文化是在互联网兴起之前存在于日本游戏机厅里的一种特殊的Otaku文化，当然随着互联网的蓬勃发展，玩家交流已不存在任何形式上的障碍，街机这种形式也受到其他游戏平台的挤压，游戏机厅数量从80年代的2万多家急剧萎缩到现在的7000家左右，而且因为留言簿的存在还引发了诸如玩家群之间的斗殴、Coser援助交际等社会问题，所以留言簿文化也与其他很多亚文化一样很快消亡了。三轮



活动并通过这次机会结识了“漫画之森”的一位店员，三轮再次展示了他强大的交友能力，在闲谈中三轮向对方展示了自己随身携带的画作『谈到随身带画作这点，这其实是三轮士郎多年来的一个奇特习惯。他在外出时喜欢随身带素描簿和作画工具，有时甚至可以在电车摇晃的车厢里即兴作画，常被周围的朋友视为怪人』。对方看后深表惊讶，并当即询问三轮“要不要我介绍杂志社的编辑给你认识？”，然后很快喜出望外的三轮就与时任『Ultra Jump』总编辑的顿田宪三见了面。顿田看了看三轮递上的同人志和插画习作，只是很淡然的说了句：“年轻人，下下个月就来我这里画连载怎么样？”因为太过吃惊而难以置信的三轮楞了半晌不知该如何作答，但不久后他的名字就果真出现在了『Ultra Jump』上，三轮的漫画家梦想就这样以一种戏剧性的方式实现了。



“丧家之犬”的华丽蜕变

changing of a stray dogs

基础如此薄弱的三轮士郎何以用如此轻描淡写的方式就出道成功？这个问题还是要一分为二来看。首先提供三轮出道机会的『Ultra Jump』这本杂志在 1995 年时还只是青年漫画周刊『Young Jump』的一本增刊，经过 4 年左右的运营在 1999 年宣布独立创刊，三轮士郎被引荐给顿田的时点正是『Ultra Jump』创刊之初急缺新连载的时候。众所周知 JUMP 系的漫画杂志普遍采用残酷的末位淘汰制，经常有一些遭到淘汰，却又弃之可惜的作品被从主刊的连载阵中筛选下来，此外还经常会有一些因为太出名或者年纪渐长而无法保持连载节奏的大手漫画家的老作品因为不再适合周刊连载的进度而被“请”出连载阵，那么这类作品就需要一个更合适的平台去刊登，增刊的诞生往往就是为了满足这些需求，『Ultra Jump』当然也不例外。找一些老将和二线连载来充场面当然不是什么坏事，可毕竟要维持在合理的比例上，将剩下的篇幅留给有潜力的新人。『Ultra Jump』其实也捧红过不少优秀人才，其代表人物有从里界上岸的大暮维人和 okama，脚本作家仓田英之，以及国人非常熟悉的天朝美女漫画家夏达等。当然三轮士郎也算是『Ultra Jump』培养出来的嫡系漫画家之一，他这十几年来就画过两部漫画，并且都在『Ultra Jump』上发表，乃是嫡系中的嫡系了。



但在『Ultra Jump』求才若渴的背景下，三轮士郎本人的实力其实才是其漫画家道路上的决定性因素。出道前的三轮一直不显山不露水，外界也没有什么途径接触到他早年的作品，其传说中的同人志也是从 2000 年开始才陆续有人关注（当时的同人社团叫 Gee，现在改名为 m.m.m.works）。三轮士郎真正为大众所知晓是在他的处女作『BLACK MIND』发表以后，那时的三轮应该还没有经过什么雕琢，个人风格相当原生态，而当时三轮的画风就已经漂亮到令人吃惊的程度了，否则有着多年编辑经验的顿田也不会一眼就看中三轮，仅凭几页同人漫画就当即拍板让他上杂志。这世上优秀

的漫画家无非两种，一种是画功普通但编故事能力一流的，一种是画功华丽但讲故事不在行的，如果两者兼备那就不是优秀漫画家而是天才漫画家了。三轮士郎谈不上是天才，但应该算是个特点鲜明的优秀漫画家。顿田宪三似乎也早就看出三轮士郎画功上的长处和叙事能力上的不足，一开始就从打算在『Young Jump』上出道的新人中找一个脚本家安排与他合作，发表在『Ultra Jump』1999 年最后两期上的『BLACK MIND』就是根据一个叫草薙だらい的脚本作家的原作改编而成的。三轮悟性很高且进步神速，几个月后就拿出了个人第一个原创企画『狗 -DOGS-』，以编辑的眼光来看这个企画还略显稚嫩，出道没多久的三轮也不具备持久作战的能力，便将其作为与『BLACK MIND』类似的短篇作品来看待，连载了 4 个篇章共 6 话以后便宣告完结，并在 2001 年底推出了一卷单行本。6 话的篇幅说长不长，但对于一个新人来说是一次非常宝贵的实战经验，漫画的连载贯穿了 2000 年一整年，浓缩了三轮士郎一年来的探索和奋斗，更重要的是这一版的『DOGS』作为后来续作的雏形被保留了下来，直到 4 年后三轮士郎重开连载，以『DOGS/BULLETS&CARNAGE』发表并一直连载至今。





然而，现实生活比任何漫画剧情都要残酷。『DOGS』的单行本发表以后，三轮士郎经历了一段整整四年的职业空白期，在此期间，他既画不上连载，也鲜有其他工作可干，只能靠偶尔的同人创作来打发时间。究其原因，大概也只能归结为『Ultra Jump』的连载阵逐渐步入正轨，像『NEEDLESS』、『CLOTH ROAD』、『天狱』等一批人气新作先后崛起，此时显得不那么出众的三轮士郎就一下子失去了在连载阵中的立足之地，被残酷地淘汰出局了。处于低谷期的三轮士郎是以什么心境坚持下来的外人不得而知，想起来东京之前与父母的约定，两年之期转眼而过，自己却并没有混出什么名堂来，应该面对现实回老家当和尚才对。可这样的决定三轮士郎无论如何也下不了决心，与其放弃梦想回家老念经，他更愿意选择这种丧家之犬般的生活，在日复一日的练习中等待再度被垂青的机会。事实上三轮士郎后来也曾画过一个『DOGS』的番外篇叫『HARDCORE TWINS』，虽然还是无甚反响，却体现出他坚韧的一面，至少他想把这个企画进行到底的信念是货真价实的。在困顿中唯一向他伸出过援助之手的竟然是大名鼎鼎的『鬼泣』，02 年在『鬼泣』初代风靡全球之时，角川 Sneaker 文库曾推出了一套两卷的同名小说版，其中第一卷的插绘作者就是三轮士郎，能得到这份意外之喜显然与他线条俊美却又不失男气的画风有着很大关系。下面不妨先让笔者花一点篇幅介绍一下三轮士郎画风和画技上的特点。

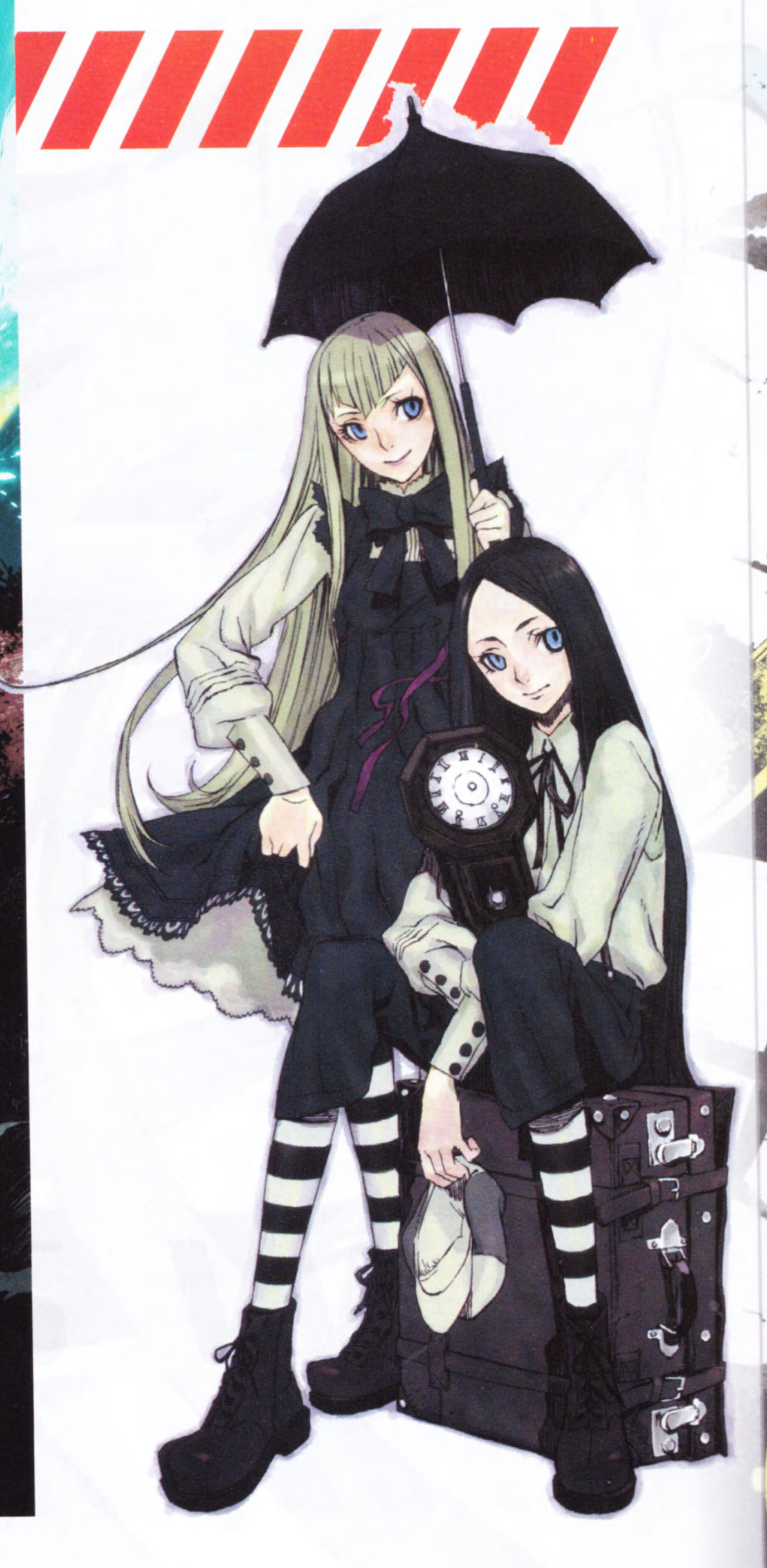
谈到三轮士郎的画风，首先应该明确一点的是三轮虽然现在也在使用数码绘工具来完成上色等工作，但此人本质上是一位手绘派画师，这一点与他加入 supercell 后共事过的多位名画师相比都有着明显的不同。曾有坊间传言说集英社的编辑不接受数码绘画稿，一切漫画稿件都必须是手绘的纸稿件，所以投在集英社门下的三轮士郎也必然是一位手绘至上的漫画家。笔者对此传言的真伪不予置评，但三轮士郎偏好手绘与他在『Ultra Jump』上出道并没有直接



的因果关系，应该说手绘是三轮士郎与生俱来的兴趣爱好，他甚至曾用“生理现象”四个字来形容他手绘的习惯，这其中也包括之前提到的出门必带素描簿，哪怕坐在摇晃的电车车厢里也要摊开画纸来一发的诡异习惯。手绘是非常耗费时间和精力了，有过数码绘经验的人都知道，如果单纯只是用数码绘软件上色的话，那么前期的手绘工作至少占用整个作画时间的六成以上，而越是依赖于手绘那么绘画的时间则越长。三轮喜爱手绘到底爱到什么程度呢？据说他可以一天一动不动的坐在工作台前作画，每当开始工作时他的食欲就很差，长期一天只吃一顿饭，累了也基本都是在椅子上打盹，这样日以继夜的作业可以画上一星期。现实中的三轮士郎的确是一个身材瘦削的人，单看其白净纤细的双手很可能会误以为是一双女人的手。三轮当然也知道这样以绳命为代价去画画会极大损害自己的健康，但他很清楚自己是那种一旦上手就根本停不下来的人。

网上有一些三轮士郎现场作画教学的视频，无一例外都是手绘作画，通过这些视频可以直观了解为什么三轮士郎的画功会这么强。以新版『DOGS』单行本的封面绘黑白版和其中一些单幅黑白插画为例，都是三轮在没有助手帮助的情况下全部用手绘完成的，无论是如何复杂的背景设计，都不借助数码绘工具，全部亲手在纸上画出来。最完美的一个例子就是他的个人网站上现在使用的顶部 banner 绘，这张图也是去年最新出版的漫画短篇集『DOGS/BULLETS & CARNAGE ZERO』的封面封底绘。整张画作分五个阶段完成：草稿、二稿、勾线、背景绘和仕上。全程不使用电脑，全部在纸面上用自动铅笔和蘸水笔完成。在草稿阶段三轮完成了画面主体 5 位主角的位置和姿势，然后开始在透写台上画二稿，三轮用线精练，下笔非常果断，在自动铅笔的不断舞动中不一会主体线条就画完了。第三步就是深加工的勾线过程，换上蘸水笔细细地勾勒，同样下笔很果断，因为一旦用上蘸水笔就不会再有大幅改动的机会，虽然细小的问题可以用修正液修改，但三轮非常讨厌修正液这样东西，极少会去使用。缜密的勾线阶段结束以后，第四阶段就是补上背景，三轮绘制了一个巨大的玻璃房，虽然房屋主体是直线、弧线等简洁的线条，不过在一些地方也加入了诸如圆柱、旌旗、大理石雕花等装饰物，还另外加入了包括番外篇中登场的双子萝莉在内的 7 个主要配角，使画面中的人物数量增加到了 12 个。最后阶段就是仕上了，也就是最后的细节加工，在这里还是用蘸水笔一笔笔的涂黑，建筑物上的投影、角色衣着上的格子图案、头发的颜色、衣服的褶皱、金属物件的质感全部用涂黑的方式来表现，落笔的轻重，线条的密度都很有讲究……在经过几个小时的精雕细琢后，一幅插画终于大功告成。可能有读者要问这样就结束了？不上色吗？『DOGS』的封面绘和内页插画的确很少有上色稿，尤其是封面绘，一旦手绘画完以后就直接送交杂志社，另





外请人做排版设计，通常只是加一下对比色，然后把LOGO和文字盖上去就宣告完工了。试问这年头敢这么自信的把黑白手绘稿直接登上封面的漫画家有几个？对着镜头面不改色，边解说边有条不紊直接手绘画完一张大稿的漫画家又有几个？

然而佛祖是公平的，他赋予了三轮惊世骇俗的画技，却没有赋予他缜密的逻辑思维和天马行空的想象力。『DOGS』从诞生之日算起已有13年多，从2005年复活并更为名『DOGS/BULLETS&CARNAGE』以续篇形式连载至今也已经有9年时间，9卷单行本外加1卷短篇集的篇幅不能算短，2009年时也有过OVA动画化的纪录，可『DOGS』在读者心目中却始终摆脱不了半红不黑的定位，而且在与三轮士郎其他商业作品做横向比较时，漫画的知名度也略微逊色一筹。究其原因，只能从『DOGS』小众的题材和不算特别精彩的剧情上来加以分析。原始版的『狗 -DOGS-』由分别描写4位主角一段小故事的四个单元剧组成，海涅是一个身体被改造过，被赋予了近乎于不死之身的超强肉体复原能力的白发青年，使用十分拉风硬核的毛瑟C96驳壳枪和鲁格P08手枪；拔刀是一个有眼带着眼带的长发青年，自称情报贩子，乍看很弱的样子，但在极度缺乏尼古丁刺激的情况下会突然爆发，变成使用两挺英格拉姆M11冲锋枪到处扫射的暴力狂；米海尔是黑社会界令人闻风丧胆的传奇杀手，外表是个白发披肩的美型大叔，看起来温文尔雅不像个杀手；冬峰直刀是四人中唯一的女性，黑发黑瞳的美少女，使用日本刀的高手，胸口留有儿时所受的十字刀伤，曾发誓要手刃杀死父母的仇人，一度误以为抚养自己长大的师父就是仇人，在师父死后才知道仇敌另有其人。以上四人原本没有任何交集，因为一间名为Buon viaggio的咖啡馆而聚到了一起。由于对这四个角色的来龙去脉以及角色之间关系的交待并不太清楚，充其量只是一部“前传”。

以『DOGS/BULLETS&CARNAGE』的名义复活以后，单元剧的形式并没有改变，而且还成了漫画的基调，追个十几话会发现剧情主线这玩意虽然有但存在感实在很弱，主人公们基本上是在各自为战，于是除了美型角色们的视觉吸引力以外，大量动作戏和枪战戏便成为吸引读者们继续看下去的主要源动力。但即便抛开单薄的剧情，来到设定层面上，如果稍作深究的话还是很容易就会发现三轮士郎想象力上的局限性。读者们最容易提到的『DOGS』带有哥特气息的炫酷人设也好，美轮美奂的构图也好，品味独到的枪械设计也好，酣畅飒爽的动作戏也好，这些视觉上的看点其实都可以从他的日常生活中找到源头。比如三轮平时有收集模型枪的爱好，从网上购得的各种手枪和冲锋枪都悬挂在网格架上立在其工作台的右手边，一抬头就能看到，随时可以照着画。他的构图被认为很有层次感，这主要是透视的手法比较独特，但据说他以前因为喜欢CAPCOM的格斗游戏而迷上过安田朗和西村绢的作品，作画构图的角度和大量角色同时出现时的构图安排大



changing of a stray dogs

多是从以上两人处学来的，笔者对比看了下安田朗和西村绢的画集，的确能看出些苗头来。其美型的画风此前已经提到过是受浅田弘幸的影响。再说他为漫画『DOGS』做的 LOGO 设计，看上去很飘逸，很有感觉，如果联系到笔者前文中提及过的『最终幻想』系列的 LOGO 设计天野喜孝时，很多人应该也会恍然大悟原来这也是模仿自天野的风格。至于广受好评的动作戏和枪战戏，其实也是受到了伊藤明弘的『贝尔斯塔强盗团』、内藤泰弘的『枪神』和木城幸人的『铳梦』等经典作品的影响，说起来木城幸人也曾经在『Ultra Jump』上连载过几年，给了三轮士郎近水楼台的学习机会。从前人那里学习和模仿并没有什么问题，谏山创也说过这世界上没有百分百的原创作品，好的原创就是从优秀的作品中吸收养分化为己用。其实三轮士郎已经通过学习和借鉴组合出了一套属于自己的风格，这种风格也具备了一定的不可取代性。但单纯从漫画这一行来说，想象力和创造力还是决定一个漫画家格局的最根本因素，而技巧反而只是其次，所以也注定了靠画技打天下的三轮士郎在漫画家里只能停留在二线的水准上。



除了漫画家的身份，三轮士郎还在插画和游戏人设两个领域中有过重要的建树，这些工作都是其在漫画界成名以后陆续开展起来的。这里先从较早跃入读者视线的插画工作说起吧。

2002 年为『鬼泣』小说第一卷绘制插画是三轮士郎第一次承担本格的商业插画工作，三年后他又接画了『最终幻想 7 降临之子』的杂志中插，此后诸如 Nitro+ 的年历、『Fate/Zero』的同人纪念画集都因为看中三轮士郎美型的画风而找过他助阵，不过三轮笔下最广为人知的插画作品当属为 supercell 绘制的一系列插画和 CD 封套绘，其中尤以『恋爱就是战争』一作流传度最广。

三轮士郎是 ryo 拉进 supercell 团队的第二位画师，二人也是通过 119 的关系认识的，而且和上一期介绍的 redjuice 一样，都是在 2007 年冬天的那届 Comiket 上初次见面。那次三轮患上了重感冒，杂志社的责编虽然一再规劝其不要冒冷出门去参加 Comiket，但因为与 ryo 早有约定，三轮还是抱病出席了，于是便有了 redjuice 口中的三轮戴着口罩的诡异第一印象。其实 ryo 初识三轮时的第一印象要更为强烈一些，用 ryo 的话来说就是“呜哇，对面走过来一个超有艺人范儿的家伙！”据说那天三轮穿着件黑色夹克，里面着修身衬衣，戴着个夸张的大口罩，身上叮呤当啷挂了很多饰品，就差没戴墨镜出场了。Ryo 用“摇滚”一词来形容三轮士郎的外表，看来身材削瘦的三轮平时不仅爱听重金属摇滚，连穿着打扮也透着摇滚气息，的确不像个普通的漫画家。而当合作开始后，ryo 进一步加深了“三轮不应该是个漫画家”的印象，下文中会提到。那次 Comiket 上的见面几人其实只不过是相互打个招呼，顺带提了提为 ryo 的 PV 绘制插画的事。redjuice 对此事兴致勃勃，毕竟他是个 IT 系的技术宅，接触 pixiv

artist illustrator





和 NICO 动画也都比较早。相比之下，更早被拉进团队的三轮就对合作插画一事有点心里没底了，三轮后来坦言自己是在 119 向他推荐了『メルト』时才刚刚接触到 VOCALOID 和初音 MIKU，同时也听说有一批像 ryo 这样的自主音乐人在 NICO 动画上发表 V 家的同人音乐 PV，然后又在 119 和 redjuice 的怂恿下注册了 pixiv 账号，拿到了 38022 号 ID，而首次发表投稿则是在 2008 年 1 月 10 日，不算特别早，在上传了三张图片以后，他的 P 站账号隔了长达一年之后才再度更新，可见一开始三轮跟 redjuice 和 huke 等人不同，对 pixiv 并不怎么热衷。

一开始加入 supercell 时热情不高，不仅与三轮不了解 V 家文化有关，其实与其日常的漫画家作息也有很大关系，作为一个连载漫画家确保原稿的完成进度在所有工作中永远是排在第一位的，参与插画创作也好，搞同人志也好都只能利用业余时间，这与当时已经从 KONAMI 离职，在个人工作室里搞设计的 huke，以及平时网站设计师的职业本来就没什么压力，绘画全凭一时兴趣的 redjuice 相比从积极性上说确实有很大的差距。三轮即便是接下了 ryo 这边的工作，可平时与 supercell 的成员们见面的机会也非常稀少，所有有关工作的沟通都是通过 Skype 网络电话来实现的，三轮曾笑称自己是“Skype 战士”。在得到『恋爱就是战争』的曲子后，三轮只是通过反复 loop 这一种方式加深对曲子的印象，然后根据脑中的设计画出构图。因为完全不熟悉初音 MIKU 的角色定位，也没有余地去理解 ryo 赋予曲子的叙事性（喜欢本格摇滚乐的三轮士郎自然对 ryo 推崇的电子乐风不太感冒，相比之下 huke 和 redjuice 其实都感觉 ryo 的音乐挺对胃口，作画时也会放着听），所以实际上三轮士郎是在脱离初音的范畴这一大前提下设计出『恋爱就是战争』的概念插画的，想不到此举收到奇效，连 redjuice 都连连称赞从来没有见过这么具有颠覆性的初音形象，而 ryo 的曲子也因为插画的存在而充满了叛逆感，要知道 redjuice 笔下的“世界第一的公主殿下”已经够颠覆了，居然还有立场去夸三轮，说明他是真的非常佩服三轮士郎的作品。其实在『恋爱就是战争』刚刚发上 NICO 动画时，曾引起



过不小的争议，因为三轮士郎的身份是一位职业漫画家，ryo 请漫画家来参与同人创作的举动在一些人眼中觉得有些不伦不类，而另有一部分三轮的死忠则尖锐地给出了“初音还有唱歌的必要吗？看插画就够了吧”之类的评论，一时间闹得沸沸扬扬。ryo 本人其实对这些评论倒是不以为然，可他也曾说过“我不太理解为什么三轮老师会去做漫画家。”言下之意是三轮的插画技术那么好，应该首选插画家才对，而他印象中的漫画家大都不靠画功吃饭，这从一个侧面反映了三轮士郎的画技是如何的深入人心。

三轮士郎虽然是 supercell 几位画师中最忙的一个，也是最不时髦的一个，但有趣的是他是参与制作作品数量最多的一位画师，是当之无愧的 supercell 第一主力。迄今为止他与 ryo 合作过包括『恋爱就是战争』『这一秒 慢动作』『说谎者的游行』『初恋完结之时』等在内的 6 首 PV，不仅如此 supercell 商业出道后的第一、第五、第六张单曲和前两张专辑『supercell』和『Today Is A Beautiful Day』的全部封套插

画都出自三轮士郎之手（第五张单曲是与 huke 和 redjuice 合作绘制，『Today Is A Beautiful Day』则是与 redjuice 联手制作而成），不夸张地说三轮士郎才配称得上是“supercell 之颜”，能做到这个份上应该说是他兢兢业业的职业素养在起作用。

画 V 家同人的工作虽然谈不上特别喜欢，但为三轮士郎赚到的是实实在在的人气，不客气的说通过 supercell 知道三轮名字的大众应该比『DOGS』的读者还要多得多，最显著的变化就是上门求合作的公司渐渐多起来了。2011 年他有生以来第一次为游戏担当人设，而在去年停顿了有十年之久的小说插画工作也突然迎来第二春，仅 2013 年一年他就接画了梦枕貘的『キマイラ』和『幻獣少年キマイラ』，以及柯南道尔的『白の団と黒い王子』日文版这三部轻小说，一年里累计绘制单行本 7 卷，忙碌程度不亚于开了一部漫画连载。说到游戏，这是三轮士郎一直想涉足却一直没有机会接触的领域。虽然很想玩一票他心驰神往的格斗游戏，而其本人以前也有过为『罪恶装备 XX』绘制插画的经历，但格斗游戏的时代早已过去，现在除了偶有萌系格斗游戏瞄准了宅男玩家的钱袋以外，能用得上三轮玩酷画风的格斗游戏几乎已经绝迹。阴差阳错的是，他的才能被『第七龙神』的监督新纳一哉看中，无论如何想请他担任新作『第七龙神 2020』的人设画师。

前作『第七龙神』是 2009 年在 NDS 上发售的一款传统日式 RPG 游戏，人设是以画风可爱而著称的モタ，续作在保留主要制作班底的前提下更换了新的人设和新的脚本作者，显然是有让玩家们耳目一新的考量，但要突然换上风格迥异的三轮士郎不能不说是冒着得罪老玩家的风险的。不过心思缜密的新纳监督不是没有考虑过更换人设和脚本作者的得失，起码在邀请三轮士郎出山这一点上，他是有另一层面的打算。原来在这一作的『第七龙神 2020』里特别加入了初音 MIKU 的戏份，初音不仅在 OP 动画里有露脸，游戏中还可以解锁初音主题的 BGM，这也算是世嘉利用自己旗下品牌所做的大胆跨界合作和资源整合吧，而三轮士郎的初音创作者背景是游戏制作方所看中的。当然从结果上来说，三轮的上位没有遭到老玩家的排斥，至少『第七龙神 2020』的销量没有比前作低多少，而且去年 4 月发售的续作『第七龙神 2020-II』仍然沿用了三轮士郎的人设，这是在新纳一哉辞职离开世嘉，且脚本作者再度被替换的情况下，游戏制作人小玉理惠子做出的决定，可见三轮已经足可以依靠其个人的人气来巩固自己在制作方心目中的地位了。▲



artist illustrator





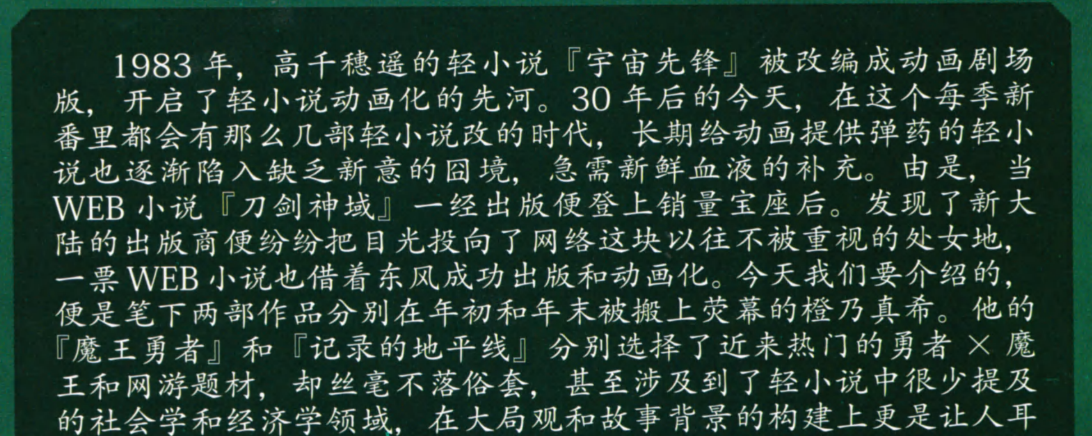
山丘之彼地平以西

橙乃真希和他构筑的世界

The other Side of mountain, west of horizon



■ 文 / 浅色回忆 ■ 责编 / 如月千华 白石
■ 美编 / orangec



1983 年，高千穗遥的轻小说『宇宙先锋』被改编成动画剧场版，开启了轻小说动画化的先河。30 年后的今天，在这个每季新番里都会有那么几部轻小说改的时代，长期给动画提供弹药的轻小说也逐渐陷入缺乏新意的囧境，急需新鲜血液的补充。由是，当 WEB 小说『刀剑神域』一经出版便登上销量宝座后，发现了新大陆的出版商便纷纷把目光投向了网络这块以往不被重视的处女地，一票 WEB 小说也借着东风成功出版和动画化。今天我们要介绍的，便是笔下两部作品分别在年初和年末被搬上荧幕的橙乃真希。他的『魔王勇者』和『记录的地平线』分别选择了近来热门的勇者 × 魔王和网游题材，却丝毫不落俗套，甚至涉及到了轻小说中很少提及的社会学和经济学领域，在大局观和故事背景的构建上更是让人耳目一新。下面，就让我们追本溯源，从作者本人开始，一点点解构他笔下那个有些另类，却足够有趣的世界吧。





隐居在东京的妹控作家

siscom writer live in seclusion

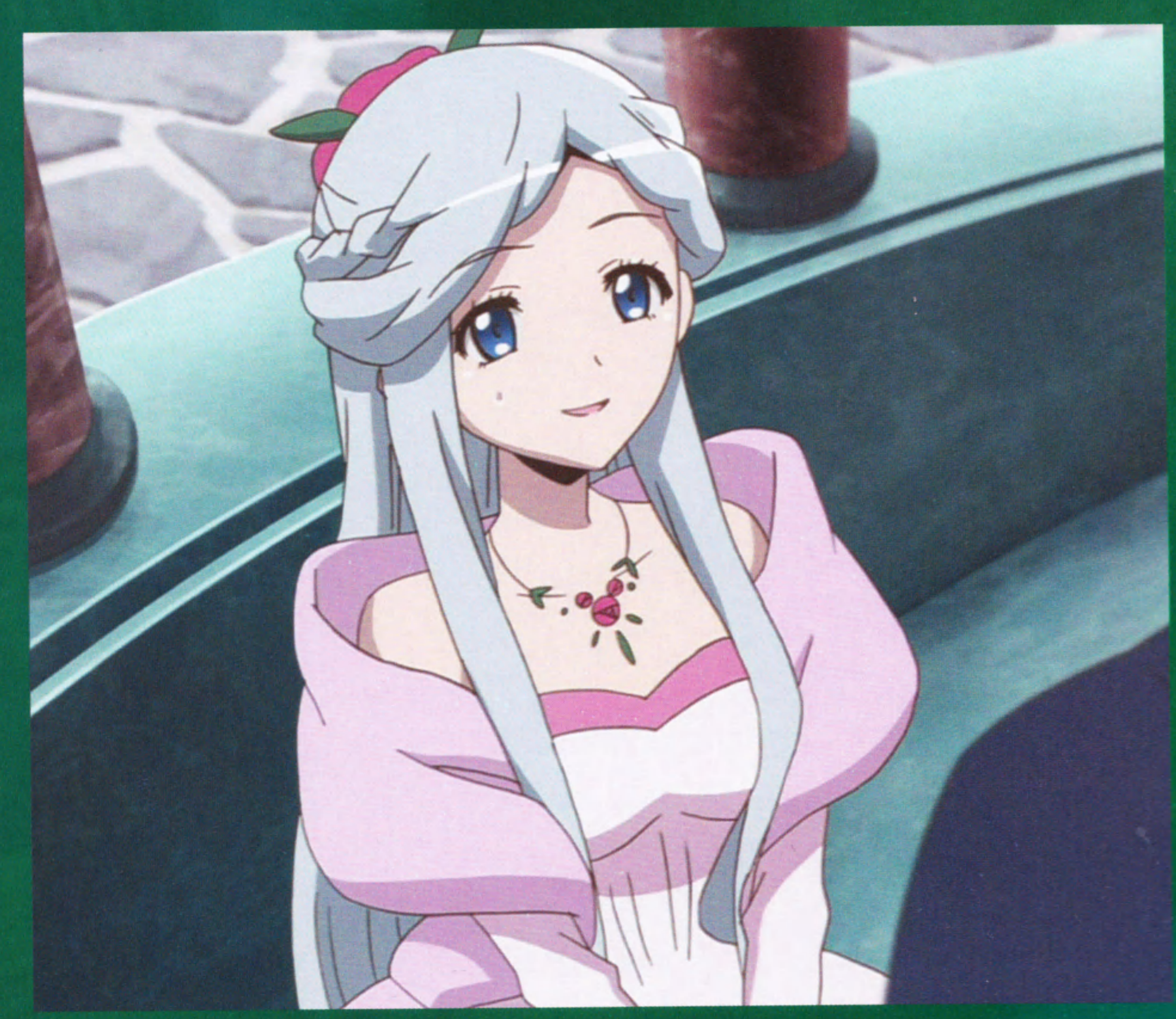


冬天的葛饰区是个安静的所在，这里没有银座和新宿的繁华，也有没涩谷与秋叶原的喧闹。时间在这里就像那一东一西夹起这片土地的江户川与荒川，缓缓地流淌在每一个或落雪或晴朗的日子里。

非要说葛饰值得一看的景色。暮春大概可以选择水元公园，大片大片的花菖蒲在岸边形成了淡紫色的风景。夏天自然就是盂兰盆节了，庆典上持续不断的盆舞表演炒热了气氛，走在热闹的街道上，端着刚从摊位上买来的小吃大快朵颐无疑是值得铭记的夏物语。秋日，在充满昭和气息的柴又站走下电车，不妨停下匆忙的脚步和寅次郎的铜像打个招呼，帮他拂去头顶金黄的落叶。初冬，抱着一杯热咖啡在亀有公园的长椅上闹中取静，一抬头便是澄澈的天空和闪烁的晚星。

这次我们镜头所对准的作者橙乃真希，便是自小生活在这片诞生了『寅次郎的故事』和『这里是葛饰区亀有公园前派出所』这两部国民级作品的，历史悠久的老街之中。作为江户时期的下町（工商业平民区），这里最不缺乏的就是路边的 B 级美食（富有地方特色且物美价廉的平民料理）和俯拾皆是的古迹。但最能让人记住的，想必还是老街特有的浓浓人情味。就像 ACG 作品中经常出现的商店街一般。店主和顾客完全是熟识、街坊、甚至是朋友的关系。大老远地就会互相打起招呼，洋溢在脸上的也并非营业性的笑容。这与在商业中心里程式化购物显然是两种截然不同的体验。橙乃显然也对这种由人情味构筑起的街道颇为享受。在访谈中，对于近年逐渐进行的老街改造工程，他还颇为微词地吐槽，表示在充满古意的葛饰修建现代化的大楼，就像是在拉面店里卖北京烤鸭一样的不搭调。

他的生活亦是老街般的安静与温暖兼而有之，论静，他从 90 年代就笔耕不辍，为了搜集资料常常往返于老宅和区立图书馆。2000 年开始在网络上创作，直到 2009 年在 2CH 上开始写『魔王勇者』的即兴小说，才算终于得到机会，站上了小说家的舞台。一路走来显然也是位耐得住寂寞的好宅男。论暖，轻小说的后记各种各样，有单纯地向读者感谢和表决心，也有拿生活中的趣事来和读者闲聊。像橙乃这种在后记里不遗余力的晒自己妹妹的倒是头一次出现。『记录的地平线』小说至今为止发售了 7 卷。橙乃便写了 7 次他和橙乃妹的捉弄与反击。像是小时候编造的虚假小常识多年以后又被橙乃妹当做真的小常识而告诉自己。又像是家族聚会中被橙乃妹吐槽自己的小说是“处男主角和大奶女生打情骂俏的故事”而遭到亲戚们的异样眼光等等不一而足。可无论怎么斗嘴，橙乃在第一次提到妹妹的时候，还是首先担心她体弱多病。而橙乃妹不管怎么吐槽“笨哥哥就是笨哥哥”、“鞋子品味好差”、“家里蹲”、“快帮家里换冰箱”。橙乃身边第一个发现『记录的地平线』出版并购买的却是她。



△『记录的地平线』中公主这个角色正是“取材于”橙乃的 real 妹。









所谓艺术源于生活，在橙乃的作品中有着鲜明的体现。那已经被巨树占领的秋叶原，布满苔绿的残垣断壁，分明显示出橙乃对水泥钢筋丛林的不喜。从新月汉堡里获得第一桶金和用天秤祭来提振冒险者的信心这种点子，也绝对是橙乃这种会用庆典上的小摊勾引妹妹的家伙能想出的点子。另外，大地人公主蕾妮希雅的原型就是橙乃妹，晓的原型是负责他的编辑F田小姐，至于魔王的那个图书馆一族，笔者觉得和他经常混迹于葛饰区立图书馆肯定也脱不了干系。细节如此，作品的大方向上则更不用说，『魔王勇者』与『记录的地平线』各自选择了一个新奇的视角，用与众不同的方式阐述了社会的运行以及人类的进步。而他身边祥和宁静的风景和互相扶持着前进的人们，早已成为了作品中不可缺少的要素。

最后，关于橙乃唯一悬而未解的八卦，就是他那让人捉摸不清的年龄了。首先，他拥有一位怎么看都像是高中生的亲妹妹。其次，他玩过 UO 和 EQ 这些古董级的网络游戏。再次，他自称在 WIN95 诞生的年代就开始码字了。附带，他现在还是个魔法师并且前几天刚去配了副眼镜。所以综合看来，我们不妨先把橙乃的形象脑补成“腹黑眼镜”城惠同学在三十岁时候的样子，毕竟他自己挂出来的那个 Q 版头像的眼神，也是够凌厉的（笑）。



从土豆开始改变世界

potato change the world

在绝大多数英雄故事里，英雄踏入魔王城就等于迎来了激动人心的大高潮和大结局。然而就像再美味的食物吃多了也会厌烦，当『勇者斗恶龙』磨磨蹭蹭地出到正传第十代，读者老爷们的口味也变得像美食漫画里的评论家那样刁钻，从数年前的『今天开始做魔王』开始，魔王勇者这个传统题材便逐渐抛弃了正剧的道路，开始走上另类邪道。粗略数一下，单是有汉化的此类作品，即有走轻喜剧路线的『打工吧！魔王大人』、『当不成勇者的我，只好认真找工作了』；走卖肉路线的『无赖勇者的鬼畜美学』、『魔王之类的啦！』、『不付房租的魔王』；走校园后宫路线的『新妹魔王的契约者』、『魔王的我与不死公主的戒指』、『魔技科的剑士与召唤魔王』、『魔王学校里只有我是勇者』等等。这些雨后春笋般冒出的小说，显然都是以奇幻与现实的混搭作为最大卖点。然而，只要我们翻开书读一读，就能发现这些小说表面剑走偏锋，可实际上只是把魔王与勇者的称呼套在相应的校园、搞笑、卖肉套路上。除了偶尔用用奇幻梗，大部分的情节和同类型的轻小说相比并无亮点。除此之外，选材撞车的情况也屡见不鲜。例如分别在今年夏番和秋番播出的『打工吧！魔王大人』和『当不成勇者的我，只好认真找工作了』就不约而同的让魔王和勇者当上了店员。区别只是快餐业和零售业。最后，这些作品无一例外都在追赶近年来轻小说标题越来越长的风潮。当然，标题越写越长这也有编辑刻意引导的成分。考虑到销量，让读者看到标题的时候就找准能满足自己需求的作品明显是个好主意。但完全以销量为准绳所生产出的流水线小说是何等千人一面，相信读者也都



心里有数。

而橙乃的『魔王勇者』也许是近期这个题材里唯一真正拿出了新东西的作品。作为一开始在2CH上连载的作品，『魔王勇者』没有商业化的目的，写法也就大胆随意了许多——通篇只有人物对白。不知道还有多少朋友记得上学时学的小说三要素，人物刻画，故事情节和环境描写三项中橙乃首先就抛弃了环境描写，人物刻画也只由对话来表现，导致限制重重，例如女魔法师这种无口角色，就很难表现（因为根本不说话嘛，笑）。但小说获得的反响却出乎意料的好，究其原因，一方面是剧本式的写法让读者耳目一新，另一方面则因为橙乃机智的没有给角色起名字，而是以身份代称。魔王、勇者、女仆姐、女骑士、青年商人等直观的身份和奇幻作品广泛的群众基础，让读者一眼看去就能脑补出角色的身份地位穿着打扮，橙乃只需要用对话补充上角色的性格，再加上几个便于区分的口癖，就能方便地塑造出鲜活的人物。环境描写也是同理，人界的教会也好，魔界的都市也罢。常年混迹在各种异世界风格的漫画和游戏中的宅男怎么可能想象不出呢？这样一来，在插画出现前，可以说一千个读者脑中就有一千个橙乃塑造的世界，并且都是自己心中最完美的想象。而在出版之后，水玉萤之丞和toi8合力绘就的朴实大气的封面与插画，也正好贴合了橙乃笔下大气恢弘又不失严谨细腻的世界。最后，橙乃最初动笔时只打算随便写个短篇。所以『魔王勇者』便没有商业作的新瓶装旧酒。而是大胆放眼于魔王与勇者"对决"后应该"如何构建和谐社会"。这个立意在向来只擅螺狮壳里做道场的日本轻小说里是十分新颖的。不过在中国这边，倒是有一个相当成熟的网文分类正好符合『魔王勇者』的套路——种田文。



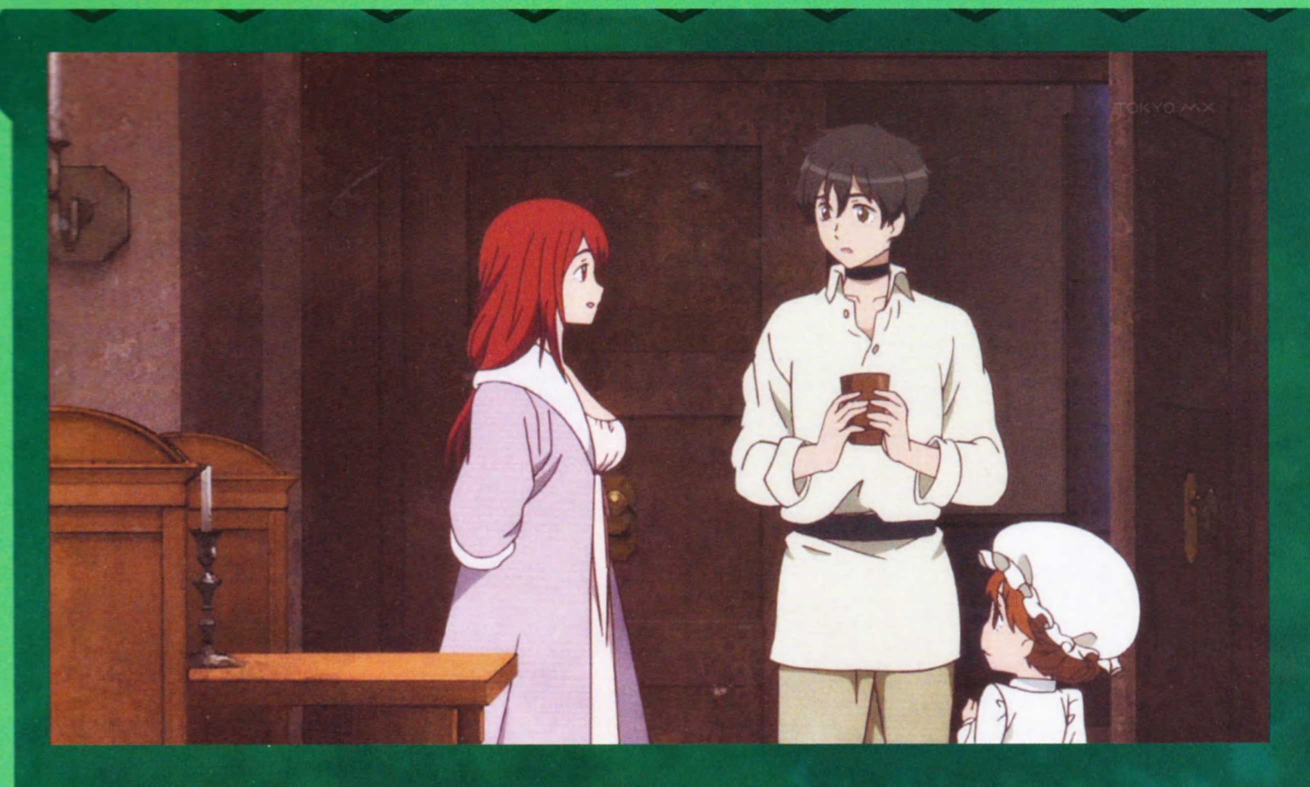




种田文，即是主角建立起自己的根据地和人脉，踏实稳健的发展农业、经济、科技、军事。在前期尽量避免冲突，在中期稳健扩张，等到拥有全面碾压的实力后，再一统天下。优秀的种田文要求不开或尽量少开金手指，大局和细节两方面都要符合逻辑和常识，能做到自圆其说。说到这里，相信肯定有读者已经大呼坑爹，表示那魔王和那勇者何止是开金手指作弊，完全是开金箍棒横扫。魔王全科精通，改变世界的科技一个接一个不要钱地向外送。勇者实力逆天，上万远征军驻守的开门都市被他一个人从内攻破。对此，我们首先要确认的一点是——虽然故事的确是由魔王和勇者开启，虽然这本小说的名字的确是叫『魔王勇者』。但这本书的主角，却并非魔王和勇者。

让我们重新回到一切开始的时候，当年轻气盛的勇者来到魔王的面前。等待他的不是一场恶战，而是一位手无缚鸡之力，却从头到脚都用"知识"武装了自己的软妹子。在魔王对战争根源的侃侃而谈下，勇者手中的利剑意料之中地失去了方向。在我们所熟知的勇者故事里，打倒魔王就能让所有人幸福只不过是作者许给读者的一个美好的愿望，是故事里所有的NPC和情节都围绕读者需要刺激的冒险和华丽的成功这一目标服务的结果。而如果换成真实的世界，出现『魔王勇者』里战争拯救了人类和魔族的情况就一点也不稀奇了。

这乍一听来的确十分奇怪，需要双方投入大量人力物力制造不能吃不能穿的战争机器去



冷战就能知道，战争，在绝大多数的时候都是百害而无一利。常年混迹于塞拉伊诺大图书馆（注2）的魔王自然对这些历史事件深有感触。于是为了世界和平而携起手的魔王和勇者，化身为红色学士和白之剑士，走上了前往山丘的彼方的道路。

注2：塞拉伊诺大图书馆耸立于昴宿星团的恒星塞拉伊诺，是一座直接以恒星命名的巨大图书馆。在这座由暗黑诸神所建造的图书馆内部，藏着许多与"古神"有关的秘密以及全宇宙的各种书籍。这里是黄衣之王哈斯塔名下的资产，许多被他的敌人——伟大的克苏鲁追杀的人都会逃择这里为避难所。这大概也就是橙乃语焉不详的图书馆一族的由来了。

毁灭生命的战争。似乎怎么想都与促进经济发展，提高社会生活水平无关。但世事无绝对，如果能满足一些苛刻的条件。战争 = 双赢的这个等式还是有可能实现的。

『魔王勇者』的世界就是这样。因为长期的战争。原本分裂的人类和魔族都被迫结成联盟。即使是形式上的统一，也能避免内战的消耗，并且大大削减势力之间的贸易壁垒，促进了经济活跃，使社会分工得到进一步的发展和细化，提升平均社会生产率。同时不可忽视的是，在故事开始的时候，人类和魔族之间并没有大战，只是在几个边境地区（南部国家）进行着低烈度的拉锯战。这样一来，从社会整体上看，战争中消耗的财富要远远小于社会生产率提升多创造的财富。人类和魔族付出了很小的代价就享受到了统一所带来的红利。

分析透了这个问题，勇者和魔王之间便不存在什么矛盾了。并且正如魔王所说："即使我投降，他们也只会私下处理而已。魔界很快就会诞生新魔王，而人类也会欢迎他的出现。这场战争对于人类社会就是这么重要。"战争无非是政治通过另一种手段的继续，而政治则是上层建筑领域中各种权力主体维护自身利益的特定行为以及由此结成的特定关系。用通俗的话说，便是人类的贵族和教会还指望着依靠持续的战争攫取更多的利益（注1）。只要这个目的没有达到，那么不管魔王死不死，用于达成这个目的的手段——战争，都必将继续下去。





注1：普通贵族享受经济繁荣带来的税收和贸易往来的利好，圣王国的王族意图通过战争来更多地掌控周边国家，圣光教会则乐于看到自身影响力的增加。虽然目的不同，但这些利益无疑都是和"战争"这个行为息息相关的。

然而，万事万物都离不开一个"度"。低烈度战争可以在一定程度上促进社会经济发展。但如果任其自由发展，随着决策者的贪婪或是军备竞赛的开始，战争的烈度也会随之增大。看看进入二十世纪以来的两次世界大战和美苏









于是，『魔王勇者』的主题便也呼之欲出。在动画刚播出的时候，曾有人说这是一部经济学轻小说，也有人拿『狼与辛香料』做对比。但其实经济学只是『魔王勇者』用来开头的引子。福山润 × 小清水亚美的组合的确很赞，不过与贤狼赫罗由小见大的表现中世纪经济全景不同的是，魔王和勇者的故事是在宏观的层面上描绘整个世界的发展。橙乃为自己的作品选了一个十分不讨巧，却绝对出色的主题——如何实现人类和魔族的和平发展。

社会的发展，其实就是生产力的发展，是社会财富的增加。按照魔王曾引用过的亚当斯密的理论。确保增长的主要要素有三个——劳动分工、资本积累和技术进步。那么不难看出，和平是多么的重要，一旦战争来临，熟练的技术工人会拿上枪把生命浪费在杀人与被杀上，积累的财富会迅速消耗一空，科学研究也会转向如何更有效率的杀人。战争完全是社会发展的反作用力。

那么，如何才能确保和平呢？和平其实也可以写作平衡。社会的资源总量有限，国与国，团体与团体之间的交流碰触中不可避免的会发生争执。而解决争执的办法就是依照双方力量的强弱对比来进行协商。在历史上，战争往往就成了互相了解对手实力的手段。想消弭战争，一方面是需要让统治者拥有更多的衡量实力的方法和互相协商的通道。另一方面则是确保统治集团有足够的理性做出正确的判断和足够的控制力用来把自己的意志准确地传达到整个国家。

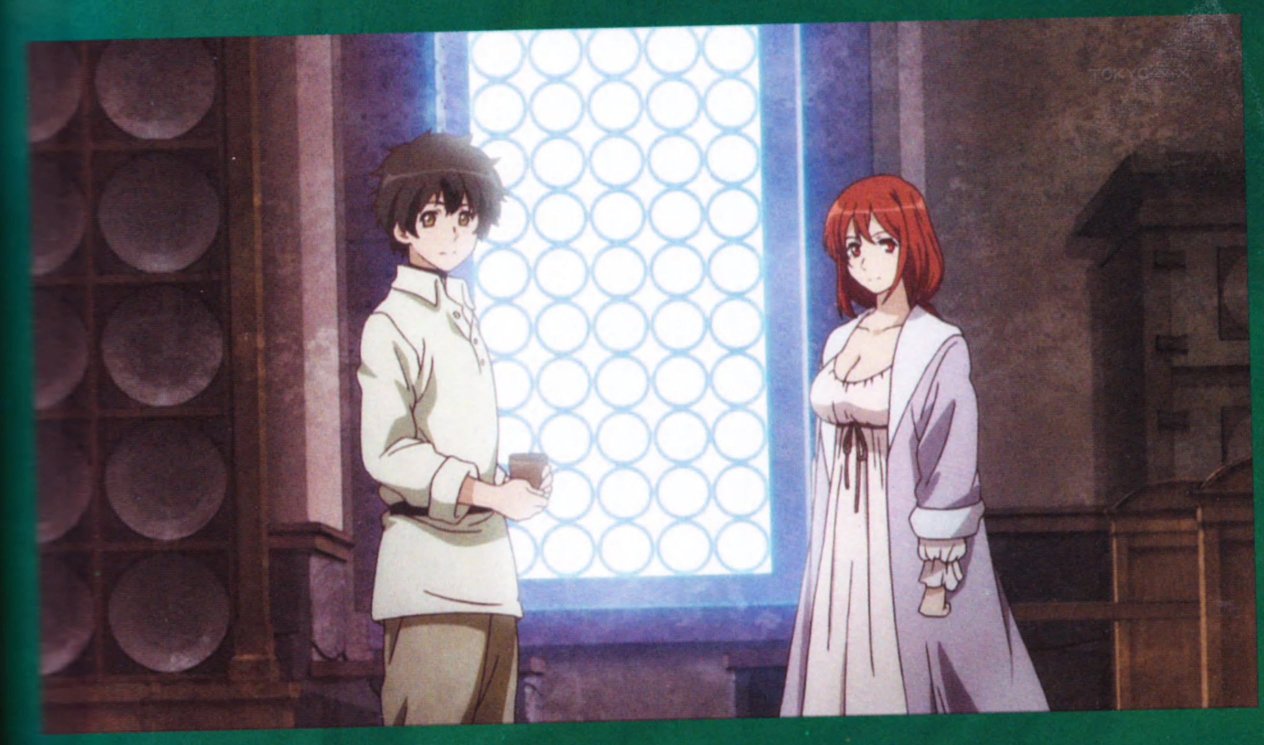


于是，魔王的旅程，理所当然地从种植土豆开始。

古人云，仓禀足而知礼节。在红色学士抵达越冬村之时。恶劣的气候和边境的小规模冲突让南部国家的大多数农民和农奴还在温饱线上挣扎。必须依靠中央国家的救济才能维持生活（即使这样，也比之前没有救济的时候好多了）。魔王想在这里推行改革，就得先让土地可以养活更多的人。优良的粮食作物——土豆，自然成了首选。（注 3）



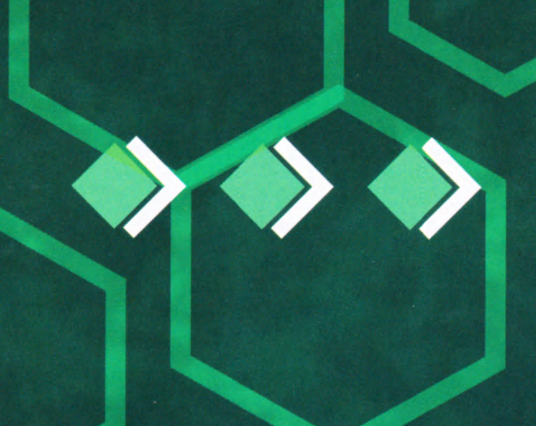
注 3：土豆的营养价值是同等面积土地上出产的小麦的三倍。——『国富论』第一卷第一册第十一章。








有效期限：2013年3月15日



除了土豆之外，魔王还像大派送一样掏出了一堆农业科技。比如提高土地肥力的四圃式轮作，增加研磨效率的风车，草木灰和鱼渣所制成的简易化肥等等。同时，她也不忘记联合一切可以联合的力量。首先通过勇者的关系和推广土豆种植的计划把湖畔修会和女骑士拉上了自己的战车。又通过提供从罗盘到望远镜再到造纸术等等潜在利润巨大的科技拉拢住了商业同盟的重要人物青年商人。同时她还开办学校，在当地士绅中获得声望的同时也培养了改革的种子。最后，在新登基的冬寂王指挥的第二次极光岛作战中，她用盐做了一次成功了政治投资。成了南部三国的座上宾。然后，就在读者都以为准备齐全的魔王可以开始称霸天下之路的时候。她却轻松地跳下了自己一手构筑的改革战车。把驾驶者的位置留给了其他人。

在动画的结尾，作为魔王替身的女仆姐在处刑台上高呼解放农奴和天赋人权。招惹来了中央王国纠结的数万征讨军和前来趁火打劫的白夜王。然而这次危机分别被青年商人和军人子弟用经济和武力的方法轻松化解。故事在忽邻塔召开的前夕落下了看似圆满的帷幕。然而对于原作来说。13 集的动画实际只做完了 1 本半的小说。而『魔王勇者』的真正精华，从这时才刚刚开始。

五本书与五百年

five books and five hundred years

尽管黑骑士（勇者）展现了强大的实力。但忽邻塔大会召开得极不顺利。在南部四国如鱼得水的红色学士，来到以力为尊的魔界却并没有什么权威可言。她所要实现的魔族和人类停战的目标，在政治上未免太过幼稚和操之过急。如果不是火龙大公和开门都市的东砦将全力相助，连魔王的位置都差一点被苍魔族领头罢免。

当然，罢免不成便刺杀魔王外加举旗反叛，只会用武力解决问题的苍魔族的智商也高不到什么地方。他们先是被魔王诈死打了个措手不及。又异想天开的穿越两界传送门，攻下了国力孱弱的白夜国。寄希望于在他们暗中的盟友——圣王国和教会的支持下。在人界继续发展。

可本来就是把苍魔族当枪使的圣王国与教会怎么可能真心扶植他们。在唆使苍魔族进攻南部联盟（通过击败征讨军，三国通商协定已经发展为数个国家参与的南部联盟，和中央诸王国分庭抗礼。）取得征讨魔界的理由后。便动









用大规模火枪部队，打算从苍魔族的背后一举消灭正在激战中的苍魔军和南部联盟军。幸而事先安排的火焰陷阱（注5）起到了作用。最终苍魔军全灭，南部联盟军缩回国内，最大的赢家王弟元帅统帅的第三次圣键远征军占据了原白夜国的领土作为进攻魔界的桥头堡。

注5:联盟军所用的“漂在水面上的火”在小说中一笔带过。在真实的世界里却是名为“希腊火”的著名早期热兵器。这种推测主要材料是石油的燃烧兵器是拜占庭帝国的最高机密，同是也是守城和海战的利器。

在这一段的剧情中，橙乃把剧情控制和伏线安排发挥到了极致。因为魔王和勇者从前台退出，圣王国、教会、魔界、南部联盟和商业联盟的五方博弈中没有为了照顾某一方而刻意降低另一方智商的需要。例如为了阻断征讨军的后勤，年青商人用期货的手段向中央国家的贵族大肆收购来年春天收获的小麦，同时用哄抬物价的方法抬高粮食的价格，成功逼迫后勤不济的征讨军归国。但等到来年春天，年青商人却没有去收取这些小麦赚的高额利润。而是转手把所有的期货证书都卖给了教会。

这样做的考虑有二，其一是期货证书毕竟是靠信誉维系的合同，如果对方坚持不要信誉毁约。商人一方也毫无办法，其二就是把坏人交给教会去当，可以顺便增加教会与贵族的矛盾。但反过来说，把证书全盘吃下的教会方难道被算计了吗？当然不是，教会的目的是组建远征军征讨魔族。他们先是宣布更换新币，让贵族们持有的金币贬值，然后再利用小麦期货证书进一步榨干贵族们的资金。在他们无路可走的时候，适时的放出消息——所有参加圣键远征军的贵族与领主，可以暂获还欠款或欠缴物资。这样一来就成功把自己和贵族的矛盾转嫁到魔族的身上，并把贵族都绑上了自己的战车。可以说围绕小麦期货证书的争夺，双方都

使出了全身的解数。最终年青商人和教会获得了双赢。贵族们则被无情的压榨。

类似的出色计谋还有南部同盟扶植湖畔修会与圣光教会分庭抗礼。因为在仿中世纪的『魔王勇者』社会中，教会占据了中下层人民社会生活的大部分。如果不另立教会的话，中央诸王国的人民就很难听到圣光教会之外的声音。而划分为两个教会之后，凭借推广天花的特效疫苗——牛痘。就能让湖畔修会的影响力大幅度提升,从而在思想领域上与圣光教会做到对抗。

总而言之，橙乃是一个喜欢使用阳谋多于阴谋的作者。小麦期货和两个教会这些计策都是摆在台面上正大光明的做法，也就没有破绽可寻。只要实施者适当的把握住实施的时机，就可以做到借势而动，推动事物必然的发展达到目的。就像山巅雪崩一般，明知被埋住九死一生。但遭遇者还是只能闭口屏息，选择抓住一个坚固的地方祈祷好运的降临。因为如果逃跑，那是十死无生。

在短暂的休整后，多达二十万的远征军浩浩荡荡开抵开门都市。此时的人类拥有大量的燧发枪和成熟的线列步兵战术，外加王弟元帅和灰青王两员名将。实力达到了 17 世纪欧洲一流强国的水准。开门都市之战也就成了这个世界的首次近代战争。科技的力量无疑是强大的，就算有魔法的加护，魔族与人类的第一战也只落得骑兵被火枪饱和攻击全歼，全军六万被消灭了一半的凄惨下场。幸而魔王的徒弟土木子弟已经把开门都市修筑成了棱堡，魔族军才能在远征军的炮火轰击下坚持十数天而不陷落。

同时，年青商人、南部同盟以及女仆姐所率领的佣兵团也在积极的活动着。年青商人再一次抓住教会在金融业上的低能。集中了八百万的存单趁着教会的存款准备金不足之时进行挤兑。并且要求巨额赔偿。圣光教会也只能打落牙齿向肚里咽。因为圣国王早就对自己出尽风头的弟弟和教会的钳制不满。乐得借此机会与年青商人达成了协议，以允许湖畔修会在圣王国开设修道院并且拥有和圣光教会同样的特权







交换，免掉了教会的巨额赔偿金。这样一来，湖畔修会的势力得到长足的发展，圣光教会再也无法一手遮天。圣国王也如愿以偿的削弱了王弟和教会的权力。

另一方的战场上。南部同盟的三万援军断掉了远征军的粮道，女仆姐和佣兵团则不仅截获对于远征军至关重要的硝石（制作弹药），还成功以疑兵迷惑王弟元帅，拖住了远征军的五万偏师十天的时间。被后勤和城防双重压力逼迫到极致的远征军孤注一掷破开了城墙。却令双方都陷入了巷战的泥潭。最终远征军和魔族军确认谁也无法战胜对手。正巧随军大主教也失踪，和通向精灵圣骸的天之阶梯打开给了双方一个都可以接受的台阶。远征军和魔族签订了和平条约。魔王所期待的山丘的彼方——消除战争的世界，至少暂时的到来了。

看到这里，肯定会有朋友产生疑问，魔王勇者以及勇者的小伙伴们跑到哪里去了？这个问题回答起来有些尴尬。他们忙碌的其实是『魔王勇者』中另一条极不重要的线索——精灵线。在这条线索里，橙乃简单的讲了一下这个世界的历史。很久以前，这个世界上生活着五大精灵。某一天，火之精灵中一位尊贵的少女和土之精灵中的一位男子相恋了。但是这是不符合精灵的规矩的，以此为导火索，精灵们开始几乎要把世界毁灭的战争。最终这位少女不忍心看到世界毁灭，就把大地分开。土之精灵去了现在人界，另外四大精灵留在了魔界，形成了现在的人族和魔族。少女自己则化为魔界的绿色太阳，并且为世界创造出魔王和勇者，让世界的注意力都集中在勇者打倒魔王这件事上，一次次的魔王讨伐虽然会让世界陷入停滞不前的轮回。却可以确保世界不遭受毁灭的风险。在开门都市会战期间，大主教吸收了勇者和历代魔王的力量，试图重启这个世界，自己来代替精灵的位置。却被总管、女骑士和女魔法师合力干掉。而我们的魔王和勇者，则在伙伴的维护下顺着阶梯找到精灵。在打了一通嘴炮后，精灵心满意足的成佛了，勇者和魔王以及女骑士被传送到另一个世界过上了快乐的双飞生活。而原本的世界里再也没有魔王和勇者，只余下拥有无限未来的人类。

平心而论，精灵线更像是橙乃为了解释为什么世界上会有魔王和勇者而添加的一块补丁（也有可能是必须得给魔王和勇者找点什么事情干）。『魔王勇者』的亮点还是在全景式的世界描述、精彩的群像剧以及花样迭出的阳谋智斗。当然，如果你不仅仅满足于这些，『魔王勇者』其实还有一个很有趣的地方——5 本小说的 5 年跨度，正好对应了对应了历史上从文艺复兴到民族主义兴起的 500 年。

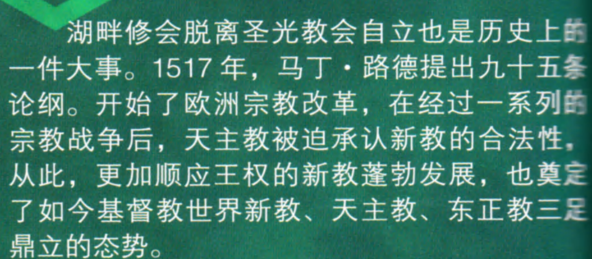
为什么我们会觉得魔王前期推进科技进步的速度很赶。那是因为橙乃从一开始就没有把侧重点放在超越时代科技所带来的影响和技术碾压的快感上。君不见火枪这种大杀器科技，都能被圣王国抢先搞到。其实仔细观察就能发现，魔王大力推广的科技，大多数是文艺复兴前的欧洲就已经拥有的科技。魔王来到越冬村的这段时间其实就是为了让还处于黑暗中世纪的世界快速达到文艺复兴前的生产力和社会基础。从这个角度看，魔王所代表的即是文艺复兴之前的先哲们。也无怪乎在中后期就退居二线。

而后，女仆姐的呐喊肯定了人的价值和尊严。主张了人生的目的是追求现实生活中的幸









福。无疑是文艺复兴的核心思想人文主义。也是从那时开始，魔王的弟子们纷纷展现出独当一面的魄力，象征着文艺复兴解放了思想，伟人纷纷涌现改变世界这一过程。

这么一来，魔界的地位就很有趣了。文艺复兴产生的原因之一是由于奥斯曼的入侵，许多拜占庭的学者带着东罗马所存留的古希腊罗马的艺术和学术来到西欧。在这些知识的刺激下，新的思想在一些地方萌发了。而故事中也在用蒸笼、茶馆（注 5）等富有东方特色的事物暗示魔界所代表的就是东方。就此推论下去。开门都市便是君士坦丁堡和耶路撒冷的合体，圣键远征军的原型是十字军（注 6），南部三国则是夹在东西方世界中风雨飘摇的拜占庭（正巧魔王也是选择这里开始推广新技术）。

注 6：西方的烹饪中，并没有“蒸”这种技法。而阿拉伯人也喝茶和使用“蒸”的技法，其实对于中世纪的欧洲人来说，现今中东一带就已经是遥远的东方了。

注 7：一度占据开门都市的圣键远征军无疑对应现实世界中的十字军国家，而第三次十字军东征也恰巧是最强大的一次，并且最终的结局是两位传奇领袖——狮心王和萨拉丁在耶路撒冷签下合约。

湖畔修会脱离圣光教会自立也是历史上的一件大事。1517 年，马丁·路德提出九十五条论纲。开始了欧洲宗教改革，在经过一系列的宗教战争后，天主教被迫承认新教的合法性。从此，更加顺应王权的新教蓬勃发展，也奠定了如今基督教世界新教、天主教、东正教三足鼎立的态势。

另外，故事中战争艺术的进化也是符合历史的发展的。开门都市一役，远征军使用了线列步兵和加农炮，魔族军则以棱堡对应。巧合的是，历史上也曾有极为相似的一战。1552 年，5800 法军在梅斯城抵御神圣罗马帝国 45000 的大军。依靠棱堡防御体系的优秀表现。即使帝国军曾一天发射 7000 枚炮弹轰塌了一段城墙，也未能成功攻下这座城。最终在 5 个月后，士气低迷，损失惨重的帝国军只无奈的选择撤退。

由于篇幅所限，『魔王勇者』中还有许多的地方作者没能提及。但总的来说，这是一部信息量超大，野心也颇大的作品。5 本小说的封面所拼就的画卷就是对其最好的总结：魔王与勇者携手同行，踏上遍布荆棘之道。两人点起的灯火，动摇了人界的法则，照亮了他人的前路。

历史不是一个人创造的，每个人都是历史的主角。



找寻那未曾见过的风景

find the unseen scenery

对于『三国演义』的周瑜来说，大概没有什么比和诸葛亮生活在一个时代更倒霉的事情了。

对于 8、90 年代的 NBA 球员来说，大概没有什么比和乔丹同场竞技更悲哀的事情了。

对于写网游轻小说的作者来说，大概没有什么比看到『刀剑神域』的人气更绝望的事情了。

不知道是生不逢时还是阴错阳差。当 2010 年橙乃开始在网上连载『记录的地平线』上时，『刀剑神域』刚刚出版不久，人气还在缓慢的积累，尚未从量变转化为质变。那一年的轻小说销量榜还在被无头骑士霸气地占据大半。而到了 2011 年，『记录的地平线』正式出版之时，



『刀剑神域』的战斗力已经凸显，开始无情地刷榜至今，『记录的地平线』则连前 30 位的衣角都摸不到。

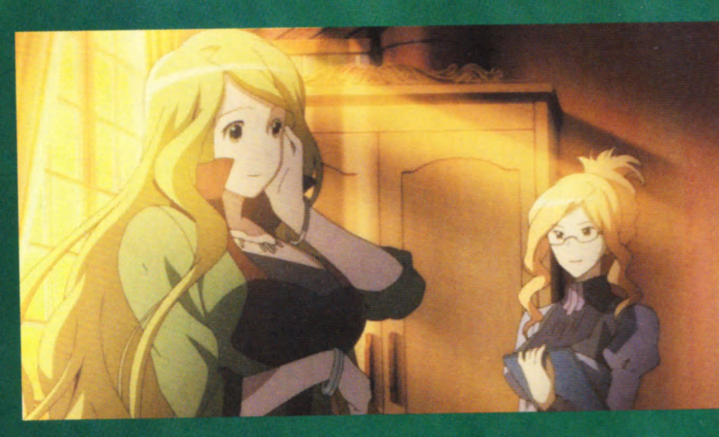
于是，在去年『刀剑神域』TV 版大火了一波。近期又传出第二部即将在 2014 年开播消息当夫攻下。登陆今年 10 月番的『记录的地平线』不可能不被拿去和前者相比较。好在橙乃从『魔王勇者』开始就已经习惯在同题材作品中翻出新的花样。虽然在人气和销量上，『记录的地平线』肯定无法与之相比。但其扎实的故事无疑是在依旧卖萌卖肉当道的十月番里注入了一股清泉。

在去年的这个时候，笔者在川原砾的专题里曾写到——所谓网络游戏，是羁绊的集合体，是躲避的避风港，更是给予玩家一次重来的机会。『刀剑神域』和『加速世界』的侧重点，是主角 / 玩家如何认识网游，或如何通过网游重新认识自己。而『记录的地平线』则着眼于避风港内的住客们是如何生活在其中的。

这一点在两个故事不同的开局上就有鲜明的体现。同样是身陷网游世界，『刀剑神域』一上来就告知全部玩家有个大 BOSS 叫做茅场晶彦。你们只有打破关才能得救。如果在游戏里死掉脑子也会被烧。而『记录的地平线』则什么也不告诉你，该干什么该怎么干都请自己去找。直到第 7 卷才有一些关于世界真相的蛛丝马迹。再看主角，一个武，一个文，都是服务器中的佼佼者，甚至都不喜欢加公会。可两者得到的待遇却截然不同。传奇二刀流剑士因为参加过内测而被称作封弊者。前茶会参谋腹黑眼镜却因为是活攻略而被别人觉得很好用。这其中的差异，某种意义上还真是符合各自作品中游戏玩家的平均年龄——中学生与大学生 / 社会人。比起只有对白的『魔王勇者』，『记录的地平线』在形式上恢复了正常小说的样貌。视角范围也缩小了许多。相对前者的用身份代替名字。这次橙乃的笔触实实在在的落在了每一个参加游戏的玩家身上。当然，橙乃并没有丢掉自己的优势。只是把计策和配合的规模和范围相应的缩小。原先写断敌粮道，现在就写刺客秒杀牧师。原先写操控物价，现在就写买下公会大厅。例如路遇 PK 者的一役，作为故事里的第一次正式战斗，橙乃证明了"没有三流的魔法，只有三流的法师"这一真理。先是用魔矢做照明弹以做侦查，而后又用雷毡球发出的光线封锁敌人的视野，巧妙的割裂敌人，让其始终无法形成有效的配合，再在局部形成战力相克的优势，最终达成以少胜多。









又如薄野城外的一战，先是把握对方心理拖延时间等待晓的到位，而后利用技能冷却时间配合喵太班长瞬间造成极高伤害，使对方治疗职业无用武之地。最后小说里没有点明的是，如果没有正面秒杀迪米夸斯给对方公会成员的震撼，就算是偷袭，晓也决没有机会在干掉对方治疗之后再拿下同样也是高手的"灰钢"隆达格。从这两次作战不难看出，『记录的地平线』的战斗部分不追求华丽的绝技或是突出的个人能力。橙乃用他一如既往冷淡平静的叙述，把重点放在团队配合和指挥者对局面的把控能力。PK 团和布里甘提亚的失败，并不单纯只是游戏水平上的差异（注 8），而是在踏入游戏世界后，他们熟悉环境的速度远不如城惠，还在以游戏中的思路考虑战术。以致于被城惠以"只有在现实中才有可能实现的战术"钻了固定思维的空子。这一点，也体现了城惠作为领导者的优秀——能快速适应新环境。并且在作品的趣味性上，这种基于游戏世界的配合和计策更容易被读者所接受（比起历史，肯定还是玩游戏的更多）。也更容易感染到读者——这么简单的事情为什么自己没想到呢？



注 8：迪米夸斯好歹也是满级玩家，独霸地方的一会之长，在战斗水平上并非庸才。否则后来掌控薄野的 < 银剑 > 也不会留他。另外“灰钢”后来跑去了关西的公会 <Plant Hwyaden>，估计后面还是要在剧情里出现的。

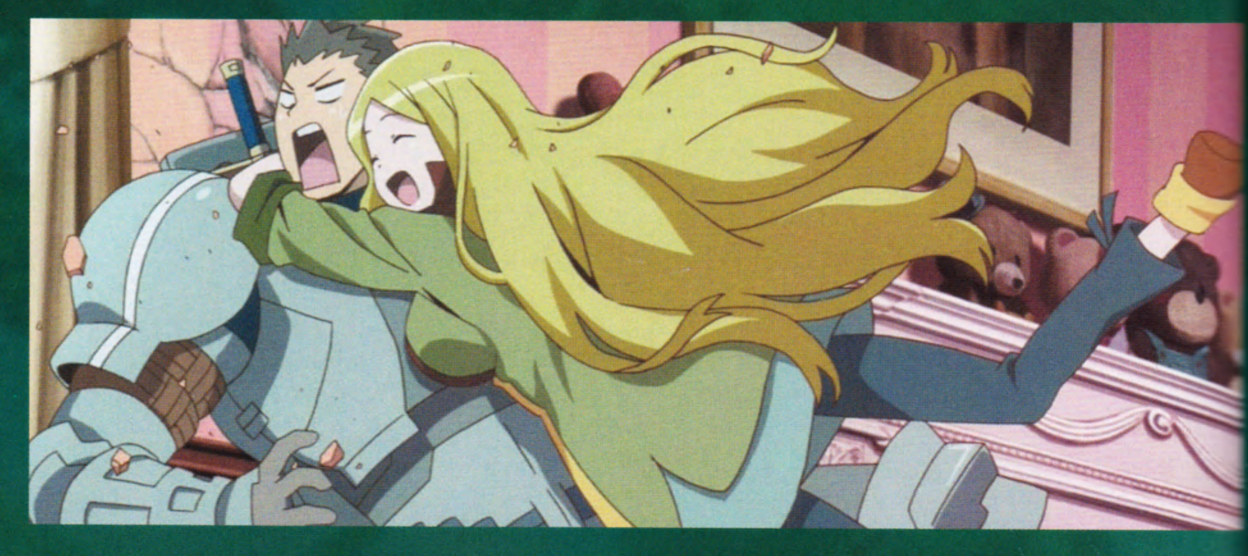


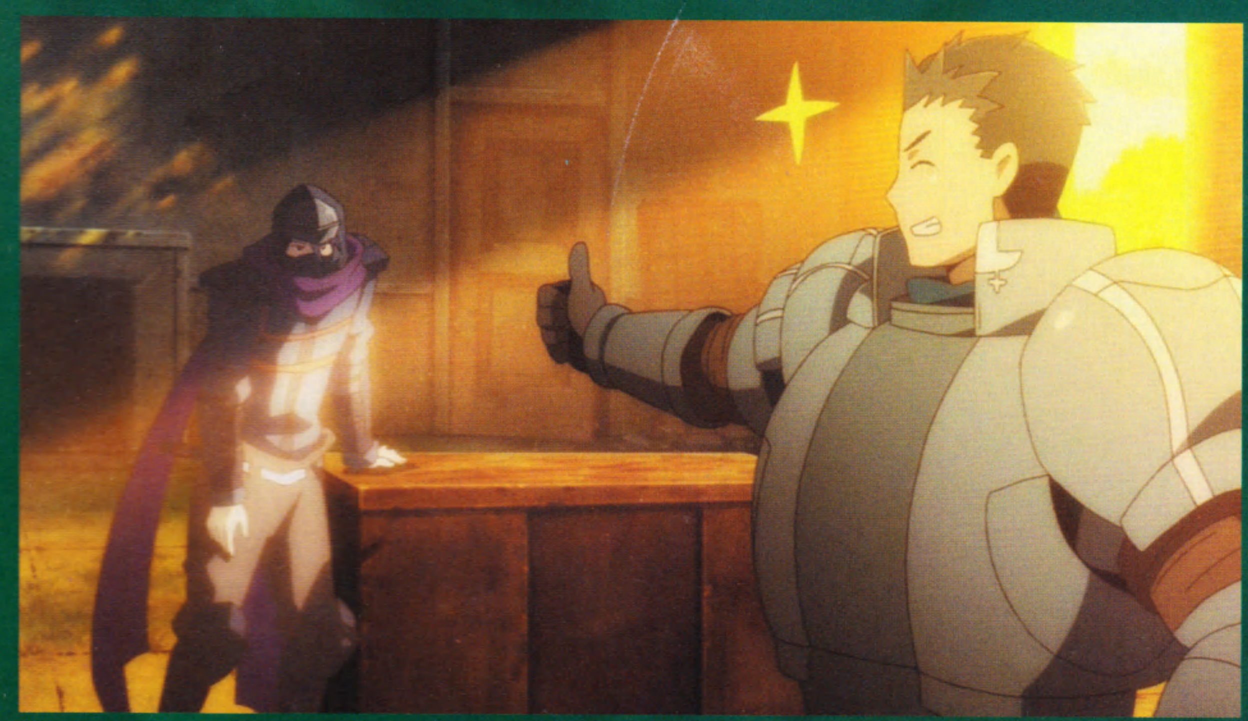
在此之上，橙乃所擅长的阳谋和高智商配角也被继续发扬光大。圆桌会议这个杰出的作品便是明证。在这场没有硝烟的战斗中，城惠活用威逼利诱的手法全程控制着局势。首先用烹饪改良的办法“诱”三大生产公会给自己融资。把这三家和自己绑在一起。这样一来，再加上西风旅团和中小公会的代表。城惠的影响力在纸面上便多达十二席中的八席（虽然他对这些公会并没有任何控制力，但不明内情的人看起来就像已经暗中结成了联盟一般）。也只有这样，才能给予那四大战斗公会足够的压力，让他们认真起来，此为“威”是也。当然仅凭这些还不够。于是第三招“逼”适时地抛出——买下公会会馆的城惠，等于控制了秋叶原所有玩家的银行使用权，可以随时冻结他们的资产。风淡云轻地剿灭“哈美伦”也在展示实力的同时，用 EXP 灵水事件给战斗公会施加道义上的压力（同时城惠很会做人的把“哈美伦”成员彻底逐出秋叶原，等于给那些买过灵水的战斗公会留了面子）。最后通过烹饪的改良和种种在游戏世界中不可想象的进展（例如发明蒸汽机）许下一个可实现的愿景。那么在如此利好的前景下，圆桌会议便没有理由不成立。城惠也如愿以偿的以布衣之身成为其中一席。

而这一切又都是在为城惠的大计划服务。进入圆桌会议，他便有能力影响秋叶原的政策。再经由秋叶原影响到全服务器。如果说魔王只是一个单纯的洒下种子的播种者，城惠则更接近种田文的主角，以一个务实的领导者的形象，试图引领社会和时代前行的方向。

这个方向正是橙乃在访谈里提到的——人们穿越到一个异世界后，面临各种艰难险阻，依旧不轻言放弃、不妥协，携手改造一个更美的世界。

在此笔者也要为『记录的地平线』被质疑的地方做一下辩护。有不少读者认为支撑城惠组织圆桌会议的两张底牌——烹饪改良和购买公会会馆过于都合，这种明摆着的事情为什么能让主角独占先机。但现实就是如此，物品落地这件事同样每天都在发生，万有引力却在 1687 年才被牛顿爵士发现。从菜单制作食物的思维定式同样束缚着每一个玩家。在秋叶原和薄野接近 2 万人的人口里，像喵太一样选择游戏时代没啥用的厨师做副职业又练到很高的肯定是凤毛麟角，再加上会做饭这个附加条件，有可能发现烹饪秘密的人就更少了。（注 9）。所以，城惠在 40 天（注 10）内首先发现并保住烹饪的秘密完全是可行的，不算什么金手指。况且肯定也有其他的玩家独力发现烹饪的秘密，关西地区就是如此。主要还在于谁能快速合理地利用这些新的发现，要知道，大家都以为灯泡是爱迪生发明的，但实际上他只是第一个量产和销售灯泡的人。













注 9：ACG 里随便一个邻家妹子就有主厨级厨艺这件事就算趴在地上想想，也能明白不可能是日本社会的现实。实际上根据日本媒体的统计，日本年轻人里会做饭的比例已经低的可怜。橙乃显然是照顾到了这点，才把喵太设定为一个推测年龄在 30 后半的成熟大叔。

注 10：城惠三人在进入游戏第 10 天的深夜得知悉拉拉的事情，往返薄野用了 2 周 14 天的时间。之后售卖汉堡，计划准备总共用了 16 天，到会议召开正好是 40 天。

另外被诟病的还有认为橙乃太过单纯，圆桌会议的松散制度实际上无法约束有心作恶的冒险者，秋叶原的成功建立在对人性最乐观的假设之上。诚然，橙乃的笔下的确少有真正的反派出现。两部小说加在一起也只有独眼指挥官、大主教和哈美伦这几个。但这并不说明橙乃天真的相信人性本善。从当年城惠当老好人被人利用就能知道，他其实对人情冷暖世态炎凉也是深有感触，只不过『魔王勇者』和『记录的地平线』所要面对的矛盾，所要解决的问题早已不是人与人之间的 AT Field，而是如何消除战争，如何扭转社会风气，如何解决生产力与生产关系的矛盾。就像小说中城惠所想的——为别人创造居所的同时，自己也有了居所。魔王也好，城惠也罢，他们的对手都是束缚着世界的旧规则。哈美伦这种单纯的恶人完全不是一个级别。也无怪乎只是“顺手”收拾了。同时这也是从魔王到茶会一以贯之的精神。前往丘之彼方或是享受那未曾见过的风景。都充满了积极进取的开拓激情。



无尽的任务和路边的道标

EverQuest and guidepost on roadside

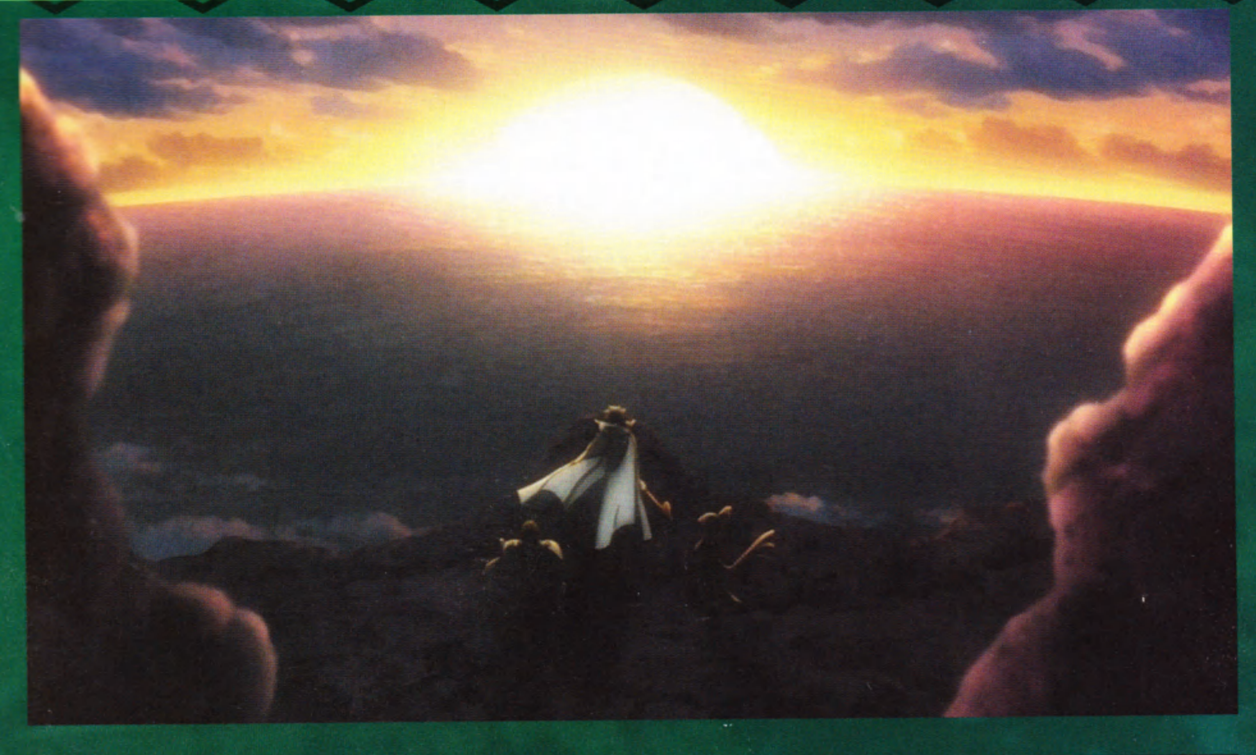


1999 年 3 月，一款名为『无尽的任务』(以下简称『EQ』) 的网络游戏上市。其时距离第一款图形大型多人在线角色扮演游戏『网络创世纪』(就是川原砾当年常玩的那个) 的发布仅仅过了 3 年，包括笔者在内的绝大多数的中国玩家甚至还不知道网游是什么，还沉迷在红警对 A，小狗变飞龙或是三角洲混战中。这款游戏的制作人兼主设计师也对自己设计的作品没什么信息，称要是能持续运营 6 个月就头顶青天了。结果这游戏活了 13 年，一直活到星际 2 都快打腻了的今天。

如果说『网络创世纪』对于 MMORPG 的意义是盘古开天辟地，『EQ』便是女娲造人。RAID 副本系统、战斗仇恨系统、声望系统、辅助技能熟练度、世界性事件、命令宏这些如今耳熟能详的 MMORPG 必备要素的首创皆是『EQ』，橙乃也在访谈中承认『记录的地平线』的世界原型基于『EQ』。但在笔者看来，橙乃在继承『EQ』世界骨架的同时，也继承了『EQ』那种写实的风格。

对于玩家来讲，『EQ』的写实是十分不友好并且会让新手抓狂的。如果你创建人物的时间是游戏里的半夜，而你选择的种族又不幸没有夜视技能。那也许你在登入游戏的一刻会怀疑是不是自己的显示器坏了——没错，没有夜视技能的你在夜晚就只能看到眼前极小的一点点地方。然后当你摸黑千辛万苦的到了城里，却发现这里的 NPC 都不喜欢搭理人，也没有黄色的大叹号指引你去接任务。这当然不是 NPC 的错，实际上，只有你在聊天框里对 NPC 打了“HI”之后 (也就是打招呼)，NPC 才会注意到你并和你攀谈。而这夜晚视野缩小和要对 NPC 尊重的设计，有心的读者想必已经在『记录的地平线』找到了对应的表现。







个职业适合指挥也是有其原因的。『EQ』早期的RAID 那是没有任何方便的插件的，基本就相当于得把每个小队的血条都拉出来摆满半个屏幕的山口山 MC 时代。所以指挥就必须找一个闲人来担任，一方面是方便控场，另一方面指挥必须自己拿个计时器算着 BOSS 技能的 CD。那么赋予术士 / 幻术师为什么很闲呢？因为『EQ』的 BOSS 普遍高伤，必须让赋予术士扔一个减伤的 BUFF，战士才能顶得住。而这个减伤的 BUFF 仇恨又超高，基本套路就是扔完之后尽力把 BOSS 拉到一个合适的角落，然后死掉换战士接手就能安心指挥了。所以别看城惠腹黑起来超级拉风，这里面满满的都是当年的怨念啊。

谈了这么多的『EQ』，笔者是想说明肯选择这么一个蛋疼……呃，不。应该是肯选择这么一个真实的游戏来作为背景。说明橙乃对整个世界的终极解释肯定早已成竹在胸。虽然小说中只有很少的线索透露，但我们还是可以推测一下终极的真相到底为何。

一般来讲，这种进入到游戏里的故事的真相只会有以下四个套路——

A. 玩家被抓走了，看似虚拟的游戏世界和玩家其实都是现实里发生的事情。

B. 玩家的意识和记忆被复制了，游戏世界是现实存在的，玩家则是克隆或是机器人。

C. 玩家的意识进入了存在网络上的游戏世界。

D. 玩家的意识也是复制品，进入了存在网



在战斗上的情况就更为有趣。『EQ』不像山口山那样，脱离了战斗便可以方便的吃面包喝水回血回蓝。除了治疗魔法和喝药瓶之外，就只能靠静静坐恢复了，这恢复的速度嘛，反正聊胜于无。这一点在『记录地平线』里的新手合宿情节中有着明显的表现——实莉的小队一下午只能打六七组骷髅兵，即使是 90 级的猫太和直继，在对抗大量的低级怪时也必须轮换休息。当然，『EQ』里还是可以用绷带和冥想做到稍快的回血和回魔的，只不过这个游戏充分体现了早期游戏制作人对角色扮演的追求……打绷带如果失败，那么反倒会扣血。而使用冥想需要保持打开魔法书的动作，这就意味着魔法书会占满你的整个屏幕，不管是战场状况还是队友血量都看不到了。屏幕前的你能做的就是跟着角色一起冥想。

即便是喜欢玩网游的玩家，也会觉得『记录地平线』里赋予术士这个职业比较少见吧，而这基本是照搬『EQ』里的幻术师。橙乃能把赋予术士写成主角，在幻术师这个职业上肯定有着无尽的血泪。因为这个职业的单练完全是地狱，前期比德鲁伊攻击还低，比法师身板还脆。所有的技能都是控制系和 BUFF 系。而这

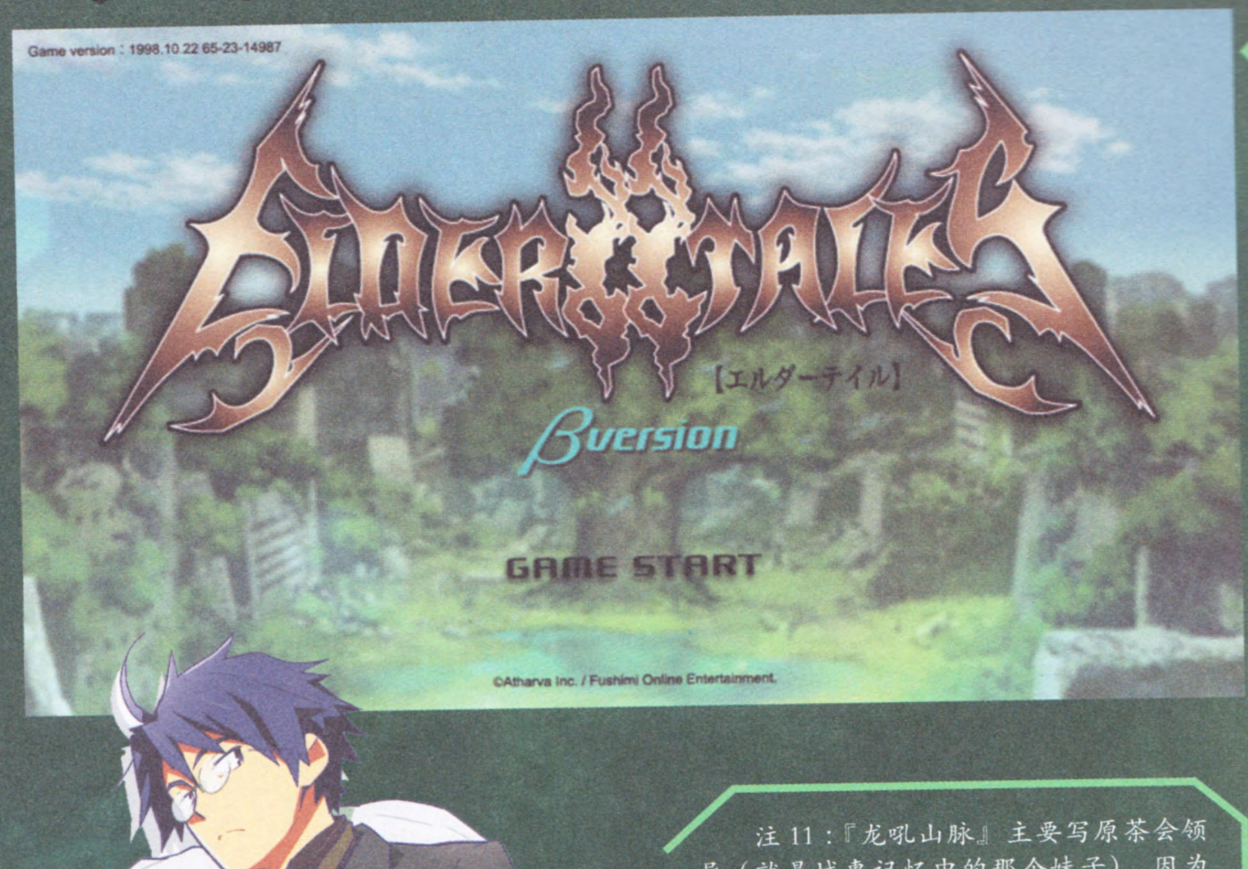


络上的游戏世界。

『刀剑神域』和『加速世界』的世界明显就是其中的 C。但『记录的地平线』的世界就有趣的多。首先，既然喝下药水可以改变身材样貌，那么 A 便不可能，我们地球人还不是软泥怪。而所有的玩家都表示他们的记忆里并没有自己带上头盔或是穿上设备的记忆。也就可以排除 C。在剩下的 B 和 D 中，笔者曾一度偏向 B，毕竟大地人都是活生生的人类这一点让人很难相信这不是真实的世界。而技能选单可以用植入大脑的芯片开外挂来解释。

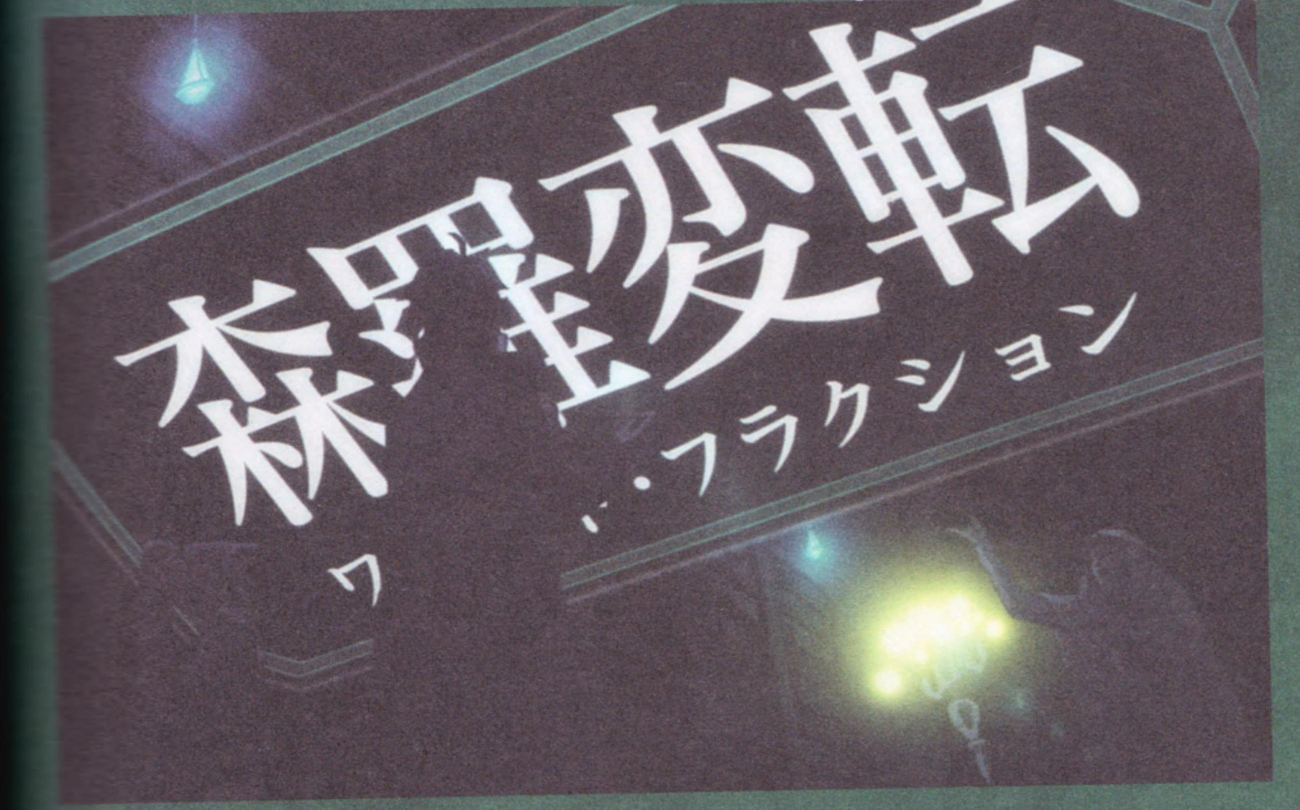
但是两个情报的出现让 B 也被推翻，其一是在森罗变化之前，大地人制作的食物也是潮湿煎饼味。其二是某位黄金猎犬在经过某个仪式之后竟然能成功跨越身份。如果是真实的世界，那么复活可以用备用身体来解释，记忆的损耗可以用拷贝时的丢失来解释。但大地人在种植丰富作物的同时也吃潮湿煎饼和黄金猎犬的身份跨越就太不合情理了。加上橙乃在第 6.7 卷里笔触模糊的写了一下从死到复活的过程。『记录的地平线』的世界真相大概就是——某个机构一直在研究 AI，但是进度缓慢。想到了把真正人类放入 AI 的世界里促进 AI 的发展这个主意。于是他们用未知的手段收集了游戏玩家的人格和记忆，存放在传说中的第十四服务器中（第 6、7 卷城惠和晓相遇的海岸）。然后再导入由十三个服务器共同搭建的世界里作为冒险者存在。这样一来，黄金猎犬的身份转换其实只是修改服务器数据，而森罗变换之前也可以视为大地人还是比较低端的 AI，他们不会在意吃的是不是潮湿煎饼这件事。而死亡时的记忆损耗，就是数据读写中丢失的记忆碎片吧。

按照橙乃自己的计划，『记录的地平线』小说将会有 15 卷 +『龙吼山脉』（注 11）的这个外传。但是他在设定中挖的坑似乎远远不止这个规模。（注 12）只是日本服务器，关东秋叶原的圆桌会议和关西阪南的 < Plant Hwyaden> 便早晚会有一场大冲突。而现在已证明同样陷入游戏中的，至少还有美国、欧洲和中国服务器（注 13）。按照『魔王勇者』的情况来看，故事的真正好戏肯定还在后面。

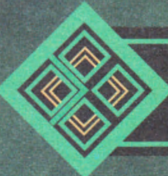


注 11：『龙吼山脉』主要写原茶会领导（就是城惠记忆中的那个妹子），因为移民英国而重新建立了账号。在大灾害发生后决定徒步前往日本找出真相，现在刚刚走到中亚（她到日本那天，想必城惠的三角关系又要升级了）。因为橙乃还没有修订完，所以还处于没有出版只有网络版的状态。

注 12：在橙乃和 4CH 网友的对答中，他表示虽然有其他服务器的设定，但是因为篇幅和精力，并不会详细描写那边的故事，同时橙乃是十分支持二次设定的，也许他希望把『记录的地平线』做成一个开放式的，谁都可以加入来写自己的故事的沙盘。除此之外，『记录的地平线』还有相应的外传漫画、计划 2014 年推出的 TPRG 和橙乃一直在网上进行的角色装备 / 设定征集，本文因为篇幅便不详细介绍，有兴趣的玩家可以自行搜索。



注 13：按照橙乃给出的设定，美国的服务器正处于无政府的混乱状态，欧洲的服务器在欢乐的玩中世纪角色扮演。我们就说说最让人关心的中国服务器吧，中国服务器的主要城市有大都 = 上海，燕都 = 北京，香港 = 香港。（上海大公国万岁？）交由华南电网公司运营（为什么是电网公司啦），曾经在和韩国服务器的国战中因为点卡太贵，上线的人不够多而打输了（橙乃你是真不知道我大天朝氪金玩家的战斗力么）。在大灾害后，各方势力为了维持统一而努力着。至于将来剧情是不是会涉及到跨服，这个只有看橙乃的心情了。



唯有进步值得信仰

expecting progress

与『刀剑神域』的叫座不叫好相比，橙乃的作品恰恰颠倒了一下。『魔王勇者』和『记录的地平线』的风评都不错，销量却持续走低。『魔王勇者』BD 卷均只有凄惨的 2500，连保本线都达不到，相比之下，同期的『打工吧！魔王大人』却以卷均 12000 的好成绩做到了畅销。『记录的地平线』年末的情况也好不到什么地方。如果 BD 最终销量能有『刀剑神域』那卷均 30000 的 1/10，恐怕制作方就要谢天谢地了。

橙乃叫好不叫座的原因是多方面的，首先『魔王勇者』的动画制作只能说尚可，原作错综复杂的剧情只用 13 集来表现（尽管只是表现一部分）的确有点强人所难。『记录的地平线』也因为一些原因画面时有崩坏（注 14）。

同时，橙乃的细节把握稍显不足，正如他在访谈中谈到的那样，许多历史和经济的知识他并不是了解的很深入，大多查完资料就拿来用，这导致不少细节错漏百出。例如强调牛痘的重要性时，老爷子曾提过大陆一年因天花死亡的人口上百万。这里估计橙乃大概是把黑死病的人数套过来用了吧。在历史上，16-18 世纪每年死于天花的平均人数是欧洲 50 万，亚洲 80 万。按照第三次圣键远征军总动员 30 万人的规模来看，『魔王勇者』里的人口基数应该比 16 世纪的欧洲少多了。毕竟随便一个 16 世纪主要欧洲国家都能拉出来这样规模，甚至是两倍规模的军队。这么一看，如果按照老爷子说的数据，『魔王勇者』里的人类没有几年就要被天花灭绝了。

在战争的描写上也是同样，小说第一卷的第二次极光岛作战，冬寂王竟想出用流冰造桥上岛这种脑洞大开的计策。好吧，我们即使认同用盐化开边缘拼在一起再冻住的流冰能够结实。也承认冬寂王手下的那些渔船能拉动并且拉来足够的浮冰。再假设上次袭击船队的魔族都在岛上打麻将。可看看后记里附的地图，用比例尺换算一下这至少十几公里宽的海峡魔王你带来六马车的盐怎么可能够用……六火车的盐兴许还差不多。类此欠考虑的作战还有第二卷铁之国的边境战。军人子弟用受训士兵 400 人，开拓民兵 500 人击败了独眼指挥官的 1500 轻骑兵。虽然步骑 1:2 的差距下步兵并非不能取胜。但军人子弟取胜的办法却十分诡异。他首先在阵地前铺设渔网迟滞马速，然后在弩箭的掩护下，利用壕沟防御骑兵的冲击，利用斜线阵地集中火力。这完全是看起来很美的热兵器时代战术，是默认白夜国骑兵都不会下马只会

注 14：『记录的地平线』的作画监督草刈大介近日因脑梗阻急逝。主要诱因可能是工作量太大引起的过度疲劳。动画相当崩坏的 12 话，可能也与此相关。在为逝者默哀的同时，也请各位编辑和读者注意健康，勤做检查，毕竟身体才是革命的本钱。

冲的简单推演。实际上暂且不论壕沟里的无法列阵的长枪兵还能发挥出几成实力。只要那1500骑兵下马步战，这场阻击战就会变得胶着，等到1小时候白夜国400佣骑兵作为生力军加入战场，胜负立分。

当然，无论画面崩坏还是细节失误其实都不是销量低迷的主要原因。从商业角度考虑，橙乃的最大问题是——不接地气。

虽然他写出的计谋能屡屡出人意料。虽然他对网游玩家的心理把握十分精准，实莉接到城惠密语时的心理变化让人击节叹赏。虽然他把大量笔墨放在新人的成长上令人欣慰。但就像下面这段描写一样，他的故事是安静慢热的，他的感情是细腻内敛的，只有那些能了解故事所有背景，所有指代，能最大限度地和橙乃本人站在同一视角去观察故事的读者，才能从他的作品中收获最大的快乐。还记得葛饰的老街吗？只有身在其中，才能体会到内部蕴含的真正的美。

晓依然是刚才艳丽的和服打扮，她轻轻坐在城惠身旁。十月的凉爽晚风轻抚脸颊，市区响起悠闲的弦乐声。

「听得到音乐。」

「啊啊，嗯——应该是〈第七鼓笛队〉，他们说要在晚上举办演奏会。」

「这样啊。」

晓坐在长椅伸直双腿。个子娇小的晓即使坐在矮长椅，双脚依然悬空。深蓝裤裙下露出她小巧的脚尖，还有微微左右摇晃的脚掌。城惠开口说道。

「总觉得好安静。」

「我一直都很安静。」

「说得也是。」

在电子扬声器还没发明的这个世界，音量只看演奏者而定。随风传来的乐曲隐含热闹的气息，却模糊又遥远。

城惠暗自观察晓。

在轻抚脸颊略有凉意的风中，晓一如往常以看不透心思的表情凝视远方。

在已经不是酒香不怕巷子深的今天，读者日趋碎片化的时间和资讯爆炸决定了最火的作品必定是简单易懂没有阅读门槛的作品。『魔王勇者』的二期TV毫无音讯，小说4、5卷的大陆版迟迟不出其实都说明橙乃的商业价值是很马马虎虎的。但我们也要看到，商业价值并非是衡量一部作品的主要坐标。哪怕是叱咤商界的年青商人，不还是被魔王的理想所折服，被火龙公女的爱情所俘获了么？作为作者，橙乃还有很大的成长空间，作为角色，城惠和他的伙伴走在探寻从未见过的风景的小路上，作为现在正阅读着这些文字的你，明天肯定也会比今天多在名为人生的建筑上多叠一些砖。我们喜欢歌颂成长，正如我们喜欢书写和阅读人生中成长最集中的那段时光——青春。可又有几人注意到了。由我们组成，提供给我们居所的这个世界也是不断地成长着，这种成长一般被称为进步。借用学者顾准的一句话来说："从来都没有什么终极目的，有的，只是社会的进步。"

而橙乃真希，恰好就是描绘这种成长的小说家。▲





Play the Chaos,
and make dream come true!

让妄想变为现实

萌系卡牌 Chaos 实现二次元俺嫁梦

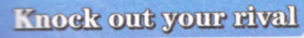
■文 / 岩烧碳渣 ■责编 / 秋叶、如月千华 ■美编 / ASKI



之前『二次元狂热』曾经介绍过不少日式萌系 TCG（集换式卡牌游戏），比如水瓶世纪（Aquarian Age）、黑白双翼（WeiB Schwarz）、Lycee 等等。这些卡牌游戏都以精美的卡图吸引玩家沉迷其中，而这次要介绍的，也是一款日式萌系 TCG。它与黑白双翼皆出自日本集换式卡牌大厂——Bushiroad（武士道）之手，这款 TCG 的名字叫做：Chaos。

Chaos 是“character operating system”的简写。跟师出同门的黑白双翼相比，Chaos 游戏性较高。而且从名字直译“角色操作系统”可以看出，它更加强调玩家的操作水平。而且还有一个很关键的特征，那就是 Chaos 里收录的作品以 18 禁 GALGAME 为主，近年来比较火的『大图书馆的牧羊人』『近月少女的礼仪』『灰色（果实、迷宫、乐园）』系列、『认真和我恋爱！』系列以及神级大坑『D.C.』系列都纷纷参战，其他也有全年龄 AVG 翘楚『STEINS;GATE』、热门动画『强袭魔女』『弹丸论破』等名作参与其中。因为 18 禁作品较多的关系，所以 Chaos 核心玩家的平均年龄，也是日式 TCG 里最高的。同时为了吸引“东方 Project”的爱好者，武士道也携手 AXIA 推出了与 Chaos 规则相同的“东方混沌符”，让东方的众多角色也能参与到这混乱的争战之中来。

那么，这款 TCG 到底是怎样的一款游戏呢？就让我们来看看吧：



Knock out your rival

与「俺の嫁」一起打倒对手

如果要用一句话来概括 ChaosTCG 的话，那就是“与「俺の嫁」一起，以顶点为目标！”，带点煽动性的话来讲就是“将自己最爱的角色一起成为拍档，互相协力将对手打倒，证明自己的爱之力吧！”而通俗点讲就是“选一位 ACG 角色作为你的老婆（Partner），然后与其他后宫（Friend）一起互相协力，打倒对手。”所以，也可以很直观地用“老婆 GAME”来形容这个游戏。什么？你想用男人当老婆？噢，那真是一件充满哲♂学氛围的事情，值得我们很好地探♂讨一下。

想必许多 ACG 爱好者，在欣赏 ACG 作品的时候，经常会在脑内或者从口中蹦出“XXX 是我老婆”的想法或口号吧。现在，ChaosTCG 就让这个幻想一定程度地成为了现实。

Build your harem

将你老婆与小伙伴们组成你的强大后宫吧

和大多数 TCG 一样，想要进行 Chaos 的对战，那么你首先需要一副卡组，也就是属于你的老婆和小伙伴们啦。Chaos 首先需要一副主卡组（Main Deck），主卡组卡片数量为 50 枚，不多不少，必须 50 枚。这个主卡组，是玩家在这场游戏中的化身，如果把你所挑选的老婆卡视作在舞台上表演的艺人，那么玩家就是在台后策划与支招的经纪人。如果艺人在舞台上出了什么疏漏，那么指责与批评（伤害）就会首当其冲向着经纪人而来。所以，当玩家的主卡组减少到 0 的时候，那么你就败北了。对于 Chaos 这款 TCG 来说，主卡组减少到 0，是唯一的胜负方式。也就是说，从一开始，对战双方就只有一个目标，那就是将对手的主卡组减少到 0。至于如何让主卡组减少，则让我们先暂且搁置，后面会慢慢阐述。值得注意的是，并不是主卡组减到 0 的瞬间结束，而是“当进行规则上的抽牌时无牌可抽，或受到的伤害在处理中主卡组不足以支付的时候”，游戏才会结束。

在主卡组外，同时还有最多 10 枚的额外卡组（Extra Deck），这里面都是特殊的额外角色（Extra Chara），同样会在下文详解。







Select your alignment

阵营，玩家的后宫候补们

既然要选 Partner，那么要如何挑选呢？首先我们来看看到 2013 年底为止，ChaosTCG 的阵营规划图：(见右表)



Chaos 一副卡组 (主卡组 + 额外卡组) 最多 60 枚卡，这些卡都需要来自同一个 OS，即 "Operating System"。如上图所示，一般会以一个游戏公司名或者一部动画系列名作为 OS 的名称。这个 OS 旗下的所有作品的补充包里的卡，都属于一个"阵营 (系列)"。以 N+ 为例，如果我选了助手牧濑红莉栖为自己的 Partner，那么我整个卡组都必须挑选"< OS:Nitroplus >"里的卡片来进行构筑，这一般称为"纯系列构筑"。此外，在一个 OS 中，会有不同的作品，依然是以 N+ 为例，旗下就有 < Phantom INTEGRATION >、< 斩魔大圣 Demonbane > 以及 < CHAOS;HEAD > 和 < STEINS;GATE > 等诸多作品。如果选了牧濑红莉栖为 Partner，那么作为一位石头门的角色，来自 < STEINS;GATE > 整个作品阵的卡片支援，也是最有力的，所以卡组中 Friend 的挑选，也会优先从 < STEINS;GATE > 里挑。而详细的基础构筑理论，还请看下文。这里就先让我们来看看对战的舞台吧：

Show your power

展示"爱之力"的舞台

前面也说到，如果把你所挑选的老婆卡视作在舞台上表演的艺人，那么玩家就是在台后策划与支招的经纪人。所以，Chaos 的对战场地，也直接被官方命名为"舞台"了。如下一页图所示：

在整个舞台的最中央，是 Chaos 的精髓——Partner 的位置。在游戏一开始的时候，对战双

OS 名	作品名
< OS:Nitroplus >	< SUMAGA >
	< SUMAGA Special >
	< CHAOS;HEAD >
	< Phantom INTEGRATION >
	< 斩魔大圣 Demonbane >
	< 机神飞翔 Demonbane >
	< 装甲恶鬼村正 >
	< STEINS;GATE >
< OS:Aquaplus >	< Tears to Tiara >
	< Tears to Tiara 花冠大地 >
	< ToHeart >
	< ToHeart2 >
	< 传颂之物 ~ 逝去者的摇篮曲 ~ >
	< OVA 传颂之物 >
	< WHITE ALBUM >
	< WHITE ALBUM 2 >
	< ComicParty >
	< 迷宫旅人 >
	< AQUAPAZZA >
< OS:STRIKE WITCHES >	< STRIKE WITCHES >
	< STRIKE WITCHES 2 >
	< STRIKE WITCHES 剧场版 >
< OS：真·恋姬†無双 >	< 真·恋姬†無双 >
< OS:August >	< 夜明前的琉璃色 >
	< FORTUNE ARTERIAL >
	< 秽翼的尤斯蒂娅 >
	< 大图书馆的牧羊人 >
< OS:Queens Blade >	< Queens Blade >
	< Queens Blade: Rebellion >
< OS:Navel >	< SHUFFLE! >
	< 我们没有翅膀 >
	< 我们没有翅膀 AfterStory >
	< 世界征服彼女 >
	< 近月少女的礼仪 >
	< 乙女理论与其周边 >
< OS: 东方混沌符 >	< 东方混沌符 >
	< 红魔篇 >
	< 妖妖篇 >
	< 永夜篇 >
< OS: 一骑当千 >	< 一骑当千 Dragon Destiny >
	< 一骑当千 Great Guardians >
	< 一骑当千 XTREME XECUTOR >
< OS：笨蛋测验召唤兽 >	< 笨蛋测验召唤兽 >
< OS：学生会的一己之见 >	< 学生会的一己之见 >
< OS:Visual Art's >	< CLANNAD >
	< AIR >
	< 鬼歌。>
	< 鬼始。>
	< 初恋 1/1 >
	< Kanon >
	< Little Busters！ >
	< Little Busters！ ~ Refrain ~ >
< OS: 天降之物 f >	< 天降之物 f >
	< 剧场版天降之物发条装置之哀女神 >
< OS:âge >	< 你所期望的永远 >
	< 你在的季节 >
	< Muv-Luv >
	< Muv-Luv Alternative >
	< Total Eclipse >
< OS: 灰色的果实 >	< 灰色的果实 >
	< 灰色的迷宫 >
	< 灰色的乐园 >

< OS:Jibril >	< 魔界天使 Jibril >
	< 魔界天使 Jibril –episode2– >
	< 魔界天使 Jibril –episode3– >
	< 魔界天使 Jibril 4 >
	< 战国天使 Jibril >
< OS:RioRainbowGate! >	< Rio RainbowGate! >
< OS: 快盗天使双胞胎 >	< 快盗天使双胞胎 >
< OS: 认真和我恋爱！ >	< 认真和我恋爱！！ >
	< 认真和我恋爱！ S >
	< 认真和我恋爱！ A >
< OS: 桃色大战 >	< 桃色大战 >
< OS: 英雄＊战姬 >	< 英雄＊战姬 >
< OS:Please! >	< 拜托了☆老师 >
	< 拜托了☆双子星 >
< OS: 在盛夏等待 >	< 在盛夏等待 >
< OS: 晓 WORKS >	< ‘&’ – 绽放在天空彼岸 – >
< OS: 摇曳百合♪♪ >	< 摇曳百合♪♪ >
< OS: 辻堂桑的纯爱之路 >	< 辻堂桑的纯爱之路 >
	< 辻堂桑的婚姻之路 >
< OS: 天下御免 >	< 天下御免 >
< OS：D.C. >	< D.C. >
	< D.C.II >
	< D.C.III >
< OS: 变态王子与不笑猫。 >	< 变态王子与不笑猫。 >
< OS:Tigre >	< Reminiscence >
< OS:Lump of Sugar >	< Magical Charming >
< OS:YUZUSOFT >	< 天色＊Islenauts >
	< DRACU–RIOT! >
< OS: 弹丸论破 >	< 弹丸论破 THE ANIMATION >
< OS:IDOLM@STER >	< 迷你偶像！ >

方就需要将自己所挑选的 Partner 以背面向上的形式盖覆在这个位置上。宣布游戏开始时，才将双方的 Partner 翻转，在舞台上展示出来。从此刻开始一直到整个游戏结束，你所选定的 Partner 都不会因为任何原因离开这个位置。

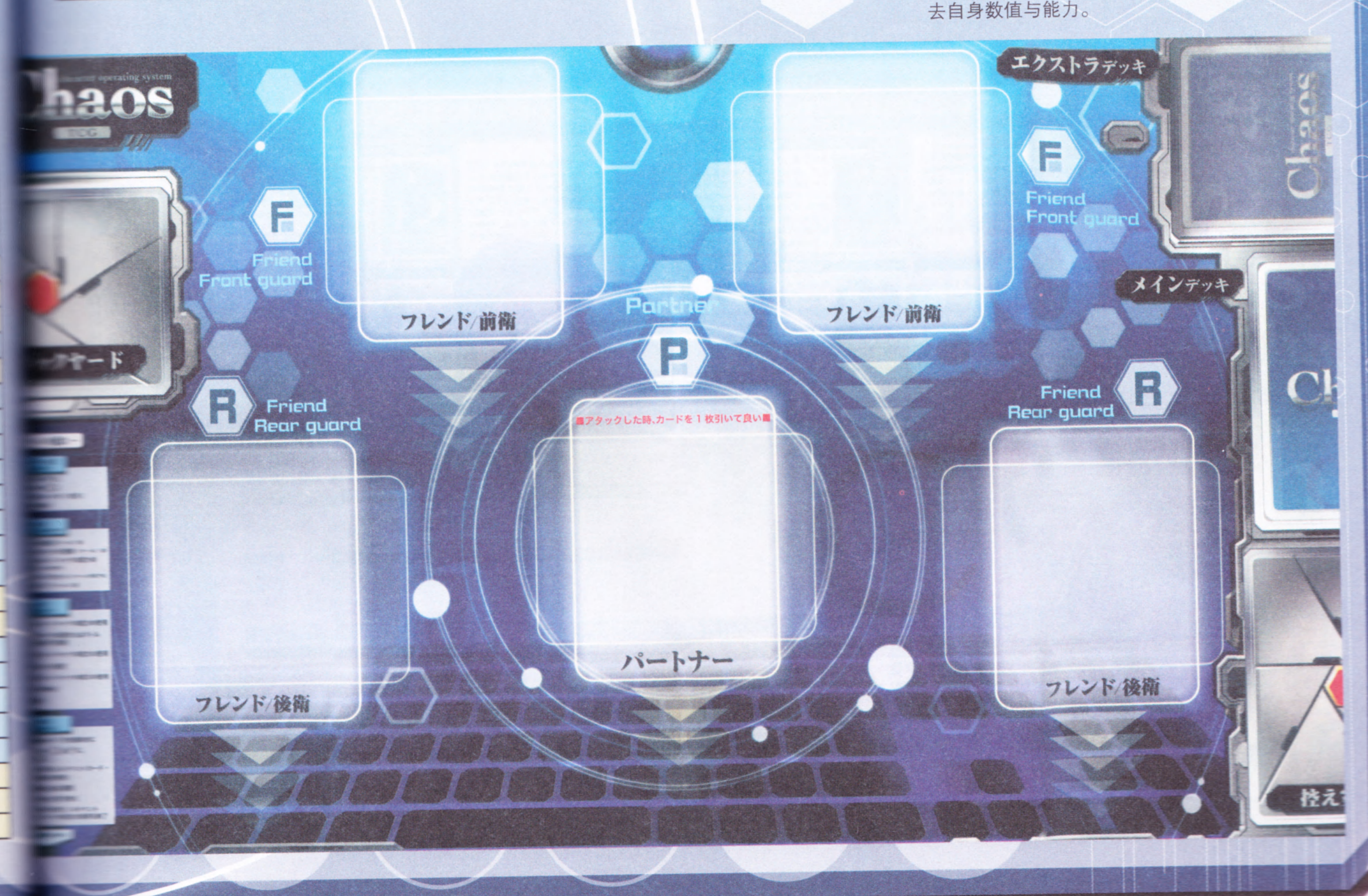
在 Partner 的周围，分布着 4 个 Friend 的位置。位于 Partner 前面的两个区域被称为“前卫”，分处 Partner 两边的被称为“后卫”。不过目前主流环境中，前后卫的影响不大，所以在游戏过程中不用太在意 Friend 的位置摆放。

在舞台的左上方，有个名为 Backyard（后院）的区域，用于放置在游戏中被除外了的卡片。而在舞台的右方，则由上至下分布着“额外卡组区”、“主卡组区”和“休息室（控え室）”。前两者顾名思义，而休息室则类似于弃牌区，放置着使用过的卡片或者从舞台上退下来的 Friend。值得一提的是，舞台上的角色，除非被玩家主动送入休息室，否则是不会从舞台上退场的。那么，这个游戏是如何处理角色之间的战斗的呢？这里就要引入“状态”这一概念了：

Dance with your characters

让你的角色们翩翩起舞

比较常见的 TCG 里，角色卡片战败一方通常会直接送入弃牌区。不过在 Chaos 里并不是这样，一枚角色卡受到累积超过自身耐久力的伤害就会败北，但并不会下场，而是从正面向上（【表】）变为背面向上（【里】),【里】状态的角色卡，只带有该角色的“称号”和“名字”，失去自身数值与能力。





▲秀吉的特殊能力：性别视为"秀吉"。





▲伪娘漆原琉华的性别因为会根据剧情一会儿男一会儿女，所以卡片的颜色总是在变。



除了【表】与【里】外，所有角色还有【竖置】、【横置】和【倒置】三种表示形式。卡片的摆放方式如同字面意思，形象点理解就是"站立"、"休息"与"倒下"。游戏过程中，只有【竖置】的角色才拥有"被选为攻击角色"的权力，但如果被选为攻击角色后，【竖置】的角色会变为【横置】。而相对的，也只有【竖置】的角色才拥有"被选为防御角色"的权力。那么如何改变角色的表示形式呢？这些我们稍后再谈，先来看看 Chaos 作为卡片游戏的重心——卡片吧：

soul of card game 卡片游戏的灵魂

Chaos 里的卡片种类分为三大类，即"角色（Chara、Extra Chara）"、"事件（Event）"与"装备（Set）"。这里我们以角色卡为例，看看 Chaos 的卡图吧：

如下图所示，这是一枚角色卡。左上角的 Chara 显示了这卡的种类，右边是作品的 LOGO，Chara 字样下面的球形标记是这个角色的"属性"。绿色的 A 是意思是"风属性"（Chaos 游戏中的属性总共分为地：Earth、水：Water、火：Fire、风：Air、光：Light、暗：Dark、无：None7 种，不过目前这些属性在主流环境的游戏过程中没有什么意义，所以在此按下不表）

我们把视线拉远，看看此卡的全貌，它的边框是粉红色的，是女性的颜色，而男性的颜色则是浅蓝，无性别角色是灰白。颜色的区别也会显示在"Chara"框中，以示区别。

让我们把目光移到卡片下方来，这里的卡片信息非常多。最抢眼的，莫过于角色两大数值"ATK"和"DEF"了。大家都懂，攻击力和耐久力嘛，不过下面那个"+2"是啥意思？这"+2"是一个修正值，一般只有 Partner 和 Extra（额外）角色以及它们的"升级"才会有效果。

这里就牵扯到了"角色的升级"这一概念。Chaos 的角色是可以升级的，不过仅限于 Partner 和 Extra。Partner 可以升 4 级，有两种升级方式。一种是主动的升级，即在自己的主阶段实行的一种行为，通过将手牌里的一枚与 Partner 同一卡片名（不是角色 Name，是卡片全称）的卡叠放到 Partner 下方，只露出修正值部分。比如这打工战士，1 级的时候是 4+2/4+2，升级后则变为 4+2+2/4+2+2。值得一提的是，角色的攻防数值在【里】状态的时候一律视为 0/0。升级时，无论此前 Partner 处于何种状态，都会自动变为【表】【竖置】，之前受到的累积伤害清零。而另一种升级称为"自动升级"，是一种被动的升级。玩家（主卡组）在游戏过程中受到伤害，比如 5 伤害，需要将主卡组 5 枚放置去休息室，到第 4 枚的时候是与舞台上 Partner 同卡名的角色卡，那么将进行自动升级，你的 Partner 变为【表】【竖置】，跟普通升级一样，满血满状态复活。同时，尚未处理的剩下的第 5 点伤害将取消。

Extra 角色没有 Partner 的自动升级，只有主动升级。代价是将手牌里 1 枚你想升级的 Extra 角色上，【エクストラ（Extra）】后标注的指定角色中，任意同名（角色 Name）的角色卡放置去休息室。与 Partner 的升级一样，该 Extra 角色也会满血满状态变为【表】【竖置】。

让我们回到卡片上来。中间我们能看到这枚卡片的全名："ラボメン" ノリノリネコミミメイド「阿万音鈴羽」。「阿万音鈴羽」是角色名（Name），用「」标识出来，"ラボメン（Labmem）"是特征



用“”标识。卡片名在【里】的状态下依然存在。同名角色在舞台上有且只能有一位，否则将会强制驱逐其中一名重名角色去休息室洗洗睡。如果登场角色与老婆重名了，那果断以“老婆最大”为标准，送伙伴去休息室。

卡片名上面一行小字是角色台词，一般是这个角色剧中的台词。比如这枚打工战士上写的就是“みなさーん！こんちはーっす！『メイクイーン＋ニャン２』でーす！いかがすか〜！？”玩过『STEINS;GATE 比翼恋理のだ〜りん』游戏的人想必有所印象。

卡片名下方有着各种各样的版权信息以及卡片编号和罕贵度，因为这些与游戏实际内容没有太大的关系，所以这里暂且按下不表。

最后就是卡图上密密麻麻的日文字了。上面记载着这枚卡片的能力，而能力自然是卡片游戏的重头戏，下面就来简单介绍一下。

Battle of abilities
百花缭乱的能力大战

角色卡

惯例先从角色卡说起，许多角色卡的能力叙述中，都会有着【登场】字样，记载着这枚角色卡从手牌登场到舞台上所需要的代价（Cost）。规则上玩家一回合只能登场一枚角色卡，但如果角色卡有【乱入】的能力的话，那么则可以通过支付【乱入】所记载的代价，额外地获得登场机会。卡片能力大部分分为［自动］与［永续］，［自动］能力通常会写明发动条件和时机，［永续］则只要该角色卡在舞台上即生效。值得注意的是，所有角色能力在【里】的状态下都是无效的。

如果某能力是用红字标记，并且前面有着“パートナー（Partner）”的标志的话，就是说这条能力只有该角色卡作为 Partner 的时候才会有效。蓝字标记的“フレンド（Friend）”同理。

有的能力一回合只能发动一次，前面会有【ターン１】（Turn1）的标志。有的能力只能在自己的主阶段（Main Phase）发动，所以前面会有【Main】的标志。有的能力只能在战斗阶段（Battle Phase）发动，所以前面会有【Battle】的标志。

还有一种能力类似于规则，在任何领域都有效。目前出现了两种形式：一种是【追加ネーム】（追加 Name），为该角色卡追加一个角色名（Name）；另一种是【アペンドルール】（Append



▲男女额外角色，为雄二提供日常身份的千鹤。



▲男男额外角色，冈部与桶子的基友组合。



▲单人额外角色，需要支付卡上记载的代价登场。



▲女女额外角色，嘟嘟噜与助手的闺蜜组合。





▲人机额外角色，崔亦菲与她的爱机：歼十。



▲普通角色卡也有男女同卡的情况。



Rule），为该角色卡追加特殊规则。

通常角色卡外，还存在比较特殊的角色卡，比如【Unit】，为了还原机战类 GALGAME『Muv-Luv』里的世界观而创造的特殊卡。目前只有 < OS:Navel >、< OS: アージュ >



▲以【Unit】规则还原了原作里硬霸无比的“苏 -37UB”。

（age）和< OS: アイドルマスター >（IDOLM@STER）有此类卡。因为比较小众所以【Unit】的规则就不详细阐述。

能力中，有种称为“Skill”的能力，代表通用的固有技能。比如『貫通』、『先制攻击』等，用『』框起表示。以最常见也是最必备的『貫通』为例，通俗点来描述，就是攻击高于对方角色耐久的时候，多余的伤害给予对方玩家（主卡组）。类似于万智牌里的“践踏”和游戏王里的“贯穿”。这些 Skill 通常十分强力，往往能够左右整个游戏的进程。

在普通的 Chara 以外，还有另外一种角色卡类别，那就是上面提到的每副卡组都会拥有的 Extra（额外）角色了。Extra 角色最多只能有 10 枚，构成额外卡组，【里】状态放置于专门区域。Extra通常情况下是由两名或以上角色合成登场，需要舞台上至少有【エクストラ（Extra）】里指定的角色中其中一位存在，然后将手牌中或舞台上剩下的那位放置去休息室来进行登场。登场的时候将留在舞台上的那枚角色卡【里】掉，然后将 Extra 角色卡覆盖在那角色卡上。有些 Extra 角色的能力叙述上只有他 / 她自己，这种称为单人 Extra，通常会有描述【登场】代价，只需支付【登场】代价即可登场。

Extra 角色的登场每位玩家一回合只能有一次，也就是说每回合每位玩家只能普通登场一次，Extra（额外）登场一次。值得注意的是，Extra 角色与 Partner 一样可以享受到自身的攻防修正，而其他作为 Friend 的非 Extra 角色则不能享受到这种待遇。

事件卡

事件卡边框为绿色，一般从手牌发动。能力描述中有【使用】的话，需要支付此能力描述的代价后，才能使用。事件卡也会有【Main】和【Battle】的标志，意思与角色能力同理。



▲事件卡还原原作名场景。

装备卡

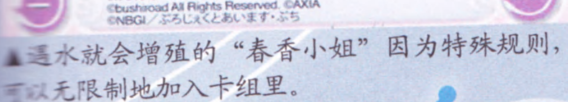
装备卡为紫色边框，有【装备（Set）】描述的话，需要支付代价才能够装备给角色。一枚角色卡除非有特殊能力，否则有且只能装备有一枚装备卡。装备卡一般没有数值，但有修正值，一般叠放在角色卡下方，只露出修正值部分。通常装备卡在给予角色卡数值提升以外，许多装备卡还会带有特殊的能力，这些能力在装备卡装备到角色卡上之后，就视为角色自身的能力存在（角色卡【里】了能力就没了）。



グリザイアの楽園
-LE EDEN DE LA GRISAIA-
ビジュアルファンブック

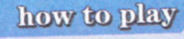






▲遇水就会增殖的“春香小姐”因为特殊规则，可以无限制地加入卡组里。





游戏流程

之前也说过，游戏开始前，双方需要先将自己的 Partner【里】向放置于 Partner 区域。然后双方洗切主卡组，互相确认后，用双方认可的方式决出先攻后攻(猜拳或者投骰子都可随意)。确定后双方从主卡组最上方开始抽取 5 枚卡，从先攻玩家开始，双方都有且仅有一次机会将这 5 枚手牌放置回主卡组重新洗牌，再重新抽取 5 枚卡。在调整完手牌后，游戏正式开始，此时双方将自己的 Partner 翻转过来展示给对方，随后先攻玩家开始自己的回合。

Chaos 一个回合主要分为“开始阶段”、“主阶段”、“战斗阶段”以及“结束阶段”。现在就让我们来逐一简介一下每个阶段玩家需要做的事情吧。

开始阶段

首先，在一个回合的开始阶段，最先做的不是抽牌，而是改变场上角色的状态。如果有处于【横置】状态的角色，需要将其【竖置】。如果有【倒置】的角色，需要将其【横置】。这些步骤结束后，强制从主卡组抽 1 枚卡，如果此时主卡组是 0 的话，该玩家败北。抽完卡后，处理舞台上角色的【维持】效果(近年来武士道已经基本放弃了【维持】能力，所以大家基本可以无视)。

主阶段

进入主阶段后，处理“主阶段开始时”发动的角色效果。之后就是玩家的自由行动时间，一个主阶段中，玩家可以且只可进行一次角色的登场、一次 Extra 角色的登场以及一次角色的升级。但事件与角色能力的发动，装备卡的装备是随意的。当玩家一切准备就绪后，即可进入战斗阶段了。

战斗阶段

战斗阶段是 Chaos 游戏性展现得最淋漓尽致的地方，严谨的步骤让玩家们步步惊心。进入战斗阶段后，会首先有一个让双方玩家使用事件以及角色能力的步骤，名为“第一 Ability Step”。在该步骤中，处于自己回合中的主玩家(Main Player)会获得事件与角色能力的优先发动权，效果发动后当即结算。然后会轮到对手获得发动权，不管对手是否发动事件或角色能力，都会再度给予主玩家发动权，直至双方都没有动作才会进入下一个步骤。

接着是“攻击宣言步骤”，游戏刚开始的先攻玩家是没有此步骤的，也就是说虽然先攻玩家需要进入战斗阶段但是无法攻击。在“攻击宣言步骤”中，主玩家需要选择自己舞台上 1 枚处于【表】【竖置】的角色，宣言攻击，并将其变为【横置】。如果该角色是 Partner 的话，可以从主

卡组抽取 1 枚卡，通称“攻抽”。此时被选为攻击角色的卡，目标默认为对手玩家（主卡组），同时此角色卡进入“战斗中”的状态。

在攻宣后，双方进入“第二 Ability Step”。与第一次同理，双方发动轮流发动事件及角色能力。处于战斗中的角色不可发动自己本身的能力，除非有标注“即使战斗中也可发动”。双方确认无动作后进入下一步骤。

然后是“防御宣言步骤”，对手玩家可以选择对方舞台上 1 枚处于【表】【竖置】的角色卡，宣言防御。宣言后，那角色进入“战斗中”状态。也可以宣言不防御，那么主玩家的攻击角色将直接对玩家（主卡组）造成伤害。此时不管对手玩家选择角色防御亦或是放弃防御，都会进入“第三 Ability Step”。双方无动作后就会进入“战斗伤害判定步骤”，如对手玩家选择了防御角色的话，那么攻击角色则强制与防御角色进行战斗。双方以自身的攻击力给予对方耐久力伤害，如果该数值比对方耐久高的话，则对方角色变为【里】。若对方角色攻击力比自己耐久力高的话，则自己也会变为【里】。也就是同归于尽。

两名角色战斗结束后，将回到“第一 Ability Step”。之后主玩家将选择是否进入“攻击宣言步骤”，如进入，则重复以上步骤，如放弃进攻，则自动进入“战斗结束步骤”。然后战斗阶段结束。

结束阶段

如果你以为战斗完就结束了那就太想当然了。结束阶段需要做的事情还有很多呢。首先，主玩家可以将 1 名【里】状态的角色变为【表】。然后可以主玩家可以将自己的 Partner 从【横置】变为【竖置】，如若是【倒置】的话，则变为【横置】。再之后，会处理一些写明“回合结束时”的效果。手牌数量如果超过 7 枚的话，则需要选择性弃牌到手牌刚好 7 枚。此时场上角色这回合内累积受到的伤害也会清零，场上发动的“到回合结束为止”的效果也会同时消失。至此，一回合才真正结束。交由对手玩家进入他的“开始阶段”。



▲赤座灯里获得了新的特征，阿卡林～☆。



▲『劇場版 STEINS;GATE 負荷領域のデジャヴ』的补充包已于 2013 年 12 月 27 日发售。

how to build your card group

如何构筑只属于你和你老婆的卡组

说了那么多规则上的东西，这里不得不提提卡组构筑方法。新手上路的话，建议还是直接购买一副预组也就是新手包去体验这个游戏的魅力。预组是一套已经构筑完毕的卡组，里面卡片效果较简单，操作手段也比较简单，所以非常适合新手使用，来熟悉规则，锻炼技巧。不过，预组的强度相对一般，所以新手们最好做好“跟老手对战会赢不了”的心理准备哦。通过预组逐渐上手后，就需要挑选一个较优秀的 Partner 构筑只属于你自己的卡组了。而此时你需要做的第一件事，就是确定你想要玩的阵营，然后从阵营中挑选今后将一同与你战斗的老婆。虽然同一个作品里的妹子们也通常会有强度差异，但这些都可以通过玩家的爱 = 构筑力去弥补，这些就要靠各位玩家不断地通过实战去调整卡组了。

选定了今后要与你“共度余生”的老婆，接着就要选择一同战斗的伙伴了。这时候需要根据你所挑选的老婆的能力特点，去挑选伙伴。如果你的老婆特长是自身强化，那么可以挑选一些辅助类的伙伴，去进一步强化老婆的进攻或防御能力。如果你的老婆超级能抽牌，那么就可以挑选一些能力效果强大但代价较大的伙伴去发挥他们的长处。一般卡组里的角色卡在 28–36 枚之间，根据不同系列的特性，数量会有浮动。挑选完战斗同伴，就要去挑选能够将老婆与同伴的能力发挥到极限的事件与装备卡了。一般卡组里事件大约8–14枚，装备卡 3–8枚。

总之，你的目的是：让对方角色挡不住你们的攻击，或者让对方玩家没有角色可以去阻挡你们的进攻。然后围殴对方的“经纪人”，击溃他们的卡组吧。





future expectations

2013 年 -2014 年的现环境

每年 10 月到 12 月间，日本各都道府县、以及世界多个国家与地区，都会举行盛况空前的 Chaos 地区大赛。而这些地区大赛的获胜者们，将会在 12 月底，受邀来到日本参加 WGP 总决赛（World Grand Prix）。从这些比赛的结果，可以很轻松地看出当年整体比赛环境中的流行元素。针对、与反针对，限制、与反限制，不同的战术的交锋之中，总有那么一种是当年的主流，那么在 WGP 已经落幕，『弹丸论破』里的十神白夜登上最强王座的现在，2013 年中旬到 2014 年初的主流战术是什么呢?

是基佬！噢不，为何我脑内会首先冒出这个词汇，我绝不是因为 2013 年王者十神白夜是个男人，冠军玩家是个基佬而丧失理智。这实在是一个很艰辛的现实，我只是需要一个时间来适应（捂脸）。

十神白夜的强大，来自他与腐川冬子（灭族者翔）的绝妙夫妻 Combo，通过对装备卡的操控，补充手牌的同时强化自己与伙伴。再利用丰富的手牌以强大的效果伤害将对手的伙伴甚至老婆的耐久力降至 0，然后将灭族者翔的剪刀深深地刺入对方玩家的胸口。

身为亚军，来自『レミニセンス』的アクセラ（阿克塞拉）与她的"经纪人"则比较倒霉了。虽然卡组类型和十神白夜差不多，都以效果伤害为主，但阿克塞拉对伙伴的依赖程度以及对自身抽牌效果的依赖度较高。在被山田一二三的能力封了［自动］抽牌能力后，手牌不足，缺少防御牌的阿克塞拉，最终在第四回合被十神白夜的速攻击溃。





所以说，除了基佬这种脑内进水的答案之外，2013 年中旬到 2014 年初的主流战术是什么呢？大概，那就是效果伤害清场以及速攻吧。在整体游戏速度在不断加快的现在，本届第四名来自『天色＊アイルノーツ』的白鹿爱莉与她的"经纪人"那依靠坚固防守消耗对手的战术，恐怕是反潮流的典型。而曾经的主流："我大我最屌"的继承者——来自『Muv-Luv Alternative Total Eclipse』里的皇唯依，则难免成为中庸的代名词了。

综上所述，目前 Chaos 的整体环境，随着新卡的逐步推出、新阵营的不断加入，游戏节奏也随之加快，游戏性与竞技性变得更强了。而书前的你，有兴趣与你最爱的二次元角色一起，加入到这混乱的战局中来么？▲

上期写文时候就在想，本期很有作画噱头的片子其实就两个，精分G社TRIGGER的『斩服少女』，以及龙之子的『夜樱四重奏 花之歌』。结果是，『斩服少女』虽然在作画上的看点不及想象中的那么多，但是在故事上仍然保持了相当的高质量，包括在人物性格的设定上、作中用语和小物件设计等细节上，都着实地贯彻了“夸张”和“暴走”的风格，让整个作品也变得有趣起来。而就由漫画改编的『夜樱四重奏 花之歌』本身在故事上就显得平庸许多，大小单元剧穿插也没有什么问题，但是单元剧中发生的事件却多少让人提不起劲，不过好在，在世界观，以及在角色塑造上还多少有些看点，特别是几个女性角色的塑造非常成功——相信这也是让不少人继续追下去的动力。



才能之花绽放
新人主宰的武斗剧

- A ACTION DRAMA OF NEW GENERATION TATSUNOKO -

浅谈『夜樱四重奏』全新TV动画『花之歌』

■文 / 多魔 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / ASKI

"多元"世界
——『夜樱四重奏』的世界舞台

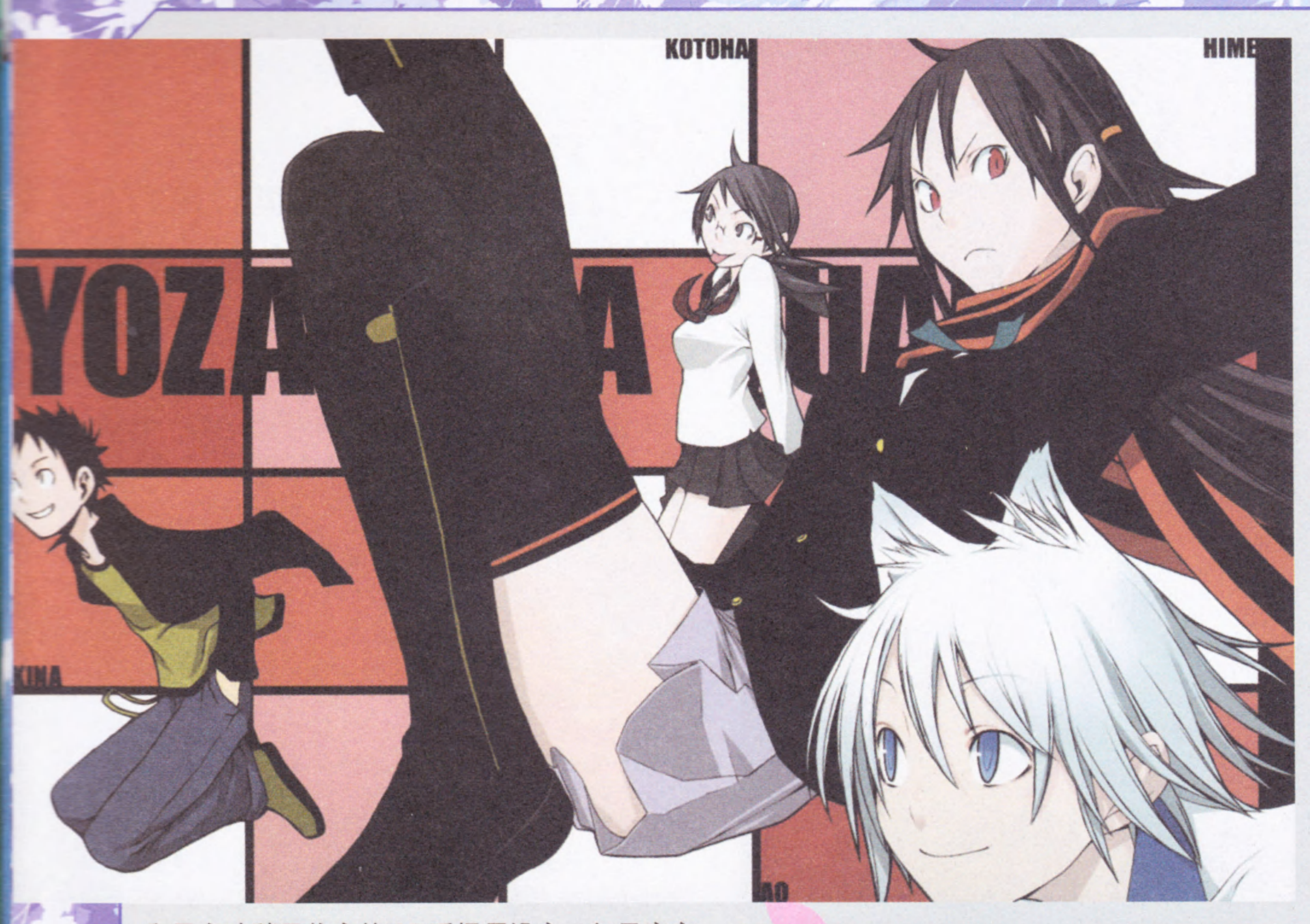
MULTIELEMENT BACKGROUND

ハナノウタ

看过『夜樱四重奏』的人很多都会抱怨，作品中的单元剧讲得都是一些小打小闹很没意思的故事，而故事的主线虽然在概念上看起来很吓人，但实际上仍然是少年少女VS中二，家族爱恨情仇，报复社会与拯救世界的老套路。当然这种套路自然是极好的，又能欢乐又能燃，还能顺带和小哥搅基，和少女后宫，想想就略奔放。而所有的问题只出在特色上，如果故事本身不够魄力不够吸引人，还没有特色的话，那就是非常糟糕的一件事了。前言中既然也说了，"在世界观、以及角色的塑造上还有些看点"，那么，在进入我们本次的正题『夜樱四重奏 花之歌』的分析之前，先还是给大家大概介绍一下本作的世界体系。本作由于在设定点上基本都遵循原作，所以介绍起来也方便许多了。

本作的故事是发生在樱新町，一般来说像这种少男少女在一个小镇中发生的故事，往往一开始就让人联想到围绕某某学园发生的恋爱故事，一个男主人公和数个女主人公一边发现小镇中的各种异常现象一边战斗一边卿卿我我，管你人也好妖怪也好，魔王也好勇者也好，能把的就把，不能把的还会倒贴。大家看到夜樱的设定的时候，首先会看到登场角色的类别大致分为四类——人类、妖怪、半妖和神，无论怎么想都是人类（包括在不被其他人类认知的情况下以人类的身份生活这样的类型）是"日常"，和妖怪、半妖、神牵扯上的部分，就会进入"非日常"。然而，原作者ヤスダスズヒト（安田典生）一反同类作品的设定，像带着昭和风的SF让外星人和人类相安无事地在街道间穿行一般，把人类、妖怪、半妖和神很好地融合在了一个舞台上，并且互相认知，能融洽相处，虽然也有相对保守或深谋远虑、或纯粹理念不同的反对派的存在，但是"可以共同生活"的共识是已经建立起来了的。在建立起共识的基础上，又把这个舞台相对地封闭起来（外部的要素也有，不过大多不在场景上反映出来），基本不主动向外部拓展。这样在排除了外部"共识"的情况下，顺利地把"非日常"的要素转化为了"日常"，这样一个表同里异的多元化舞台就搭建完成了。

有了这样一个舞台之后，再来看看这个舞台构成的原委。在ヤスダスズヒト所设定的人类的世界里，正常的存在是人类和神，妖怪本身是"异物"，只不过存在被樱新町的人类所认可和接受，才顺利地转入了日常的范畴。而妖怪这种"异物"之所以会在这个世界里存在，并非是像大多作品遵循传统的认知，把妖怪设定为一种传承的，隐藏在历史和社会之中的存在，大概是ヤスダスズヒト从一开始就打算把这种"外星舞台"贯彻到底，妖怪直接被当成了"次元兽"来处理：在别的次元存在另一个世界，而妖怪就是从这另外一个世界降临的存在。当然，这里也有一个反传统的点，就是"从异次元降临的存在并非作为敌人登场"这一点，也许在很多人看来确实是很缺乏危机感的设定，而且尤其对于特摄爱好者绝对是弃作级别的决定性打击（笑）。而且，这种与"妖怪"二字的



和风意味稍显偏离的 SF 系惯用设定，如果唐突地出现在这里，虽然很有意思，但多少还是会让人感觉到违和感。所以，还需要补充一些更和风的东西进去，把作品向“妖异传”的方向会拽回去一些。

比泉家的存在让这个设定找到了平衡点，通过代代相传的“调律”和“堕化”这种典型的类秘术传承的方式，使一个拥有制衡两个世界力量的家族出现在了这个作品之中。宗家继承的是“调律”的力量，而分家继承的是“堕化”的力量，然后双方同时又拥有一点儿对方类型的力量。误闯入人类世界的妖怪，借由宗家的力量进行“调律”，就可以把妖怪送回原来的世界，但是调律总是进行得很不顺利，使得本来要回到原来世界的妖怪的存在直接从两个次元平面消失掉。关于这个问题，宗家就想出了一个馊主意，你是分家，那你就去另外一个世界看看吧。这里为了防止大面积的剧透，还是平铺直叙地说一些表面的东西，分家到了那边就丢了七根“灵樱”回来，称为“七乡”，给人的感觉大概就是连接两个世界的媒介那种意思吧（但既然题目中含有夜樱，各位大概也就该知道“七乡”本身的重要性，实际上不是这么一回事），于是之后“调律”就变得很顺利了。但是，只要日本相关的和风传奇作品和古风家族斗争相关的作品看得比较多的同学大概都会觉得有些蹊跷——宗家分家的地位差别一直都是被用来做文章的东西，即使不在现场相爱相杀，后人也应该相爱相杀才对，而“七乡”的真正作用才是整个故事中最大的矛盾之一，这里还是点到为止。除了“继承的力量”以外，其他比如阴阳道、注连绳、龙脉这种和风味儿传奇味儿更浓的元素，也都顺利地整合到了这部作品之中，使得整部作品至少看起来更像是“在合理的轨道上运行”。另外，关于调律的部分也补充一下，调律这个技能也不是白用的，进行调律后，调律的人会从这个次元发生“偏离”，听上去好像是很严重的问题，就像『电脑线圈』里边身体数据（灵魂）从现世偏离还必须打 Meta Tag 才能把人拉回来一样，但其实调律的人只需要和现世的人握手就可以解决了，比土下座还便宜，简简单单。

舞台构成相关说完了以后，再说说人类、妖怪、半妖和神这几个存在本身，以及他们之间的联系。人类……就不用说了，原本舞台的住民就是人类了，遵从自然规律生老病死的弱JJ 种族，但是其中也有像朱莉妹子一般的强者。妖怪，从另一个次元的世界前来的入侵……吧不，总之是另一个世界的存在，有自我意识，本来是死不下去的种族，但是只要来到人类的世界，力量就会渐渐衰弱，最后走向死亡，在某种意义上是属于被世界“同化”了；虽然妖力还保留着，但不具有主动攻击性，反而遭到排异的一部分人类的攻击，不过在现在的樱新町，妖怪们找到了自己的归宿，和人类和睦地生活在一起，有对人类与妖怪共同生活持反对态度的元老院存在，但最多也只是“调律”与“不调律”的态度差别而已。

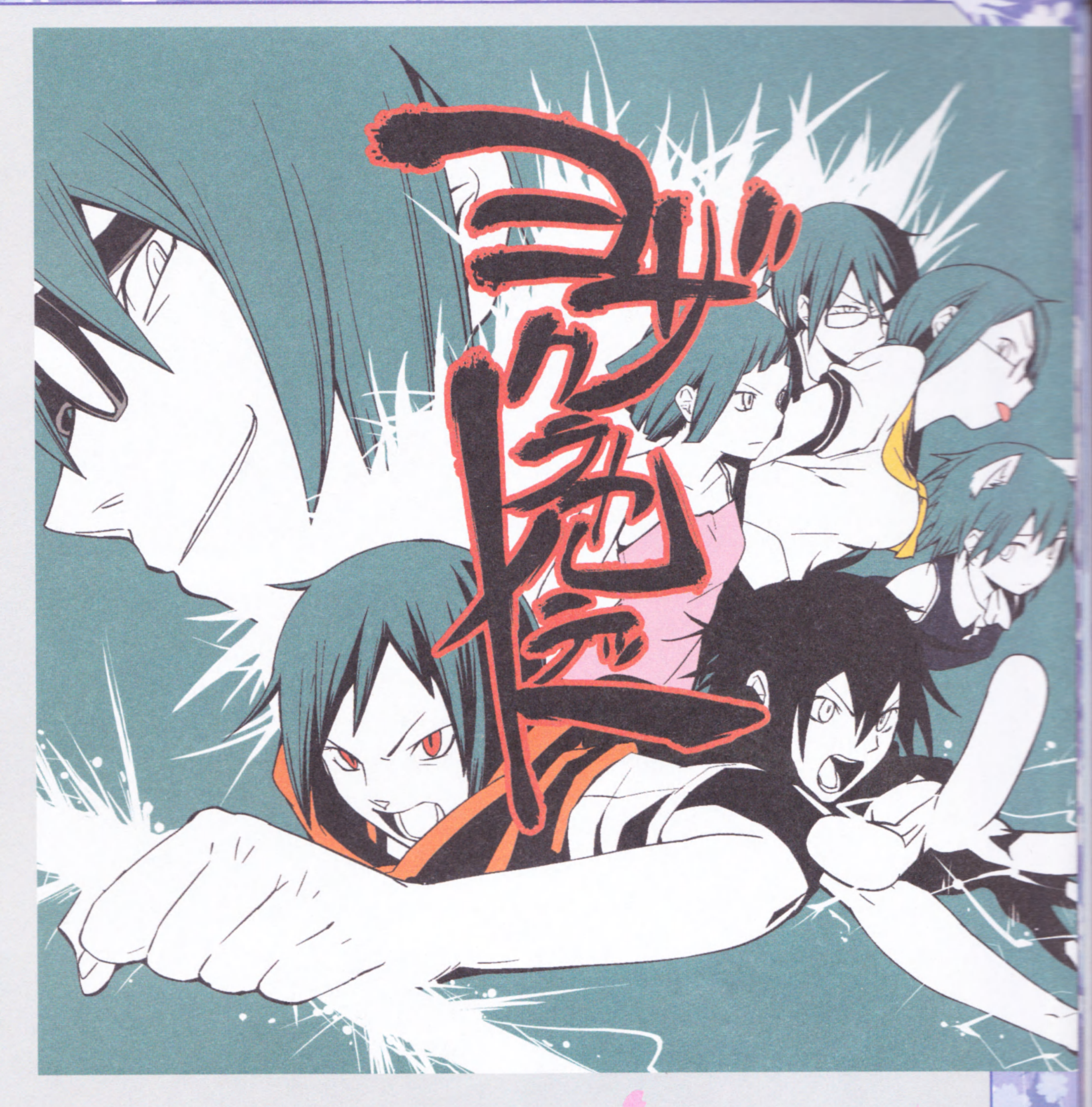
半妖，听起来像是人和妖孽缘后诞生的产物，实际上和前边的“妖怪”没有太大的关系。人类堕化以后会变成与作品中通常意义上的“妖怪”所不同的另一种“妖怪”，但由于对于该存在并没有做出具体的解释，导致感觉上更像是“八神变成了暴走八神”这种程度的转变，暴走以后就会像初号机一样变得很扭曲，到处搞破坏，农民伯伯叶儿黄，工人师傅泪两行；通过比泉家的调律可以对堕化后的“妖怪”进行

夜桜四重奏
ヨザクラカルテット

化（驱魔），堕化比较浅的就重新做人啦，至于堕化到像迪奥大人一样“不做人啦！”程度的就只有哭哭咯，要么死翘翘，要么净化不完全，就只有变成半妖；但是变成半妖其实并不是什么悲剧的事情，心智能恢复正常不说，还有了张力一跃从普通人成为超能力战士，这是多么美妙的事情。不过半妖的数量不多，毕竟作品中“规定”的自然堕化本身就是像天灾一样的东西，走在乡间小路上，一颗陨石掉下来，纯不可抗力（但是实际上是不是这么回事请看花之歌第六话），而堕化得很深的就更是少之又少了，目前知道的也是屈指可数。

然后要说到的是神，作中主要提到的是土地神，既然是神自然有神格有神力，一般不能干涉人世间的事情，然后就是神力无敌年轻永驻。只要在自己管辖的范围内，力量就能得到有效发挥，不像地球超人明明在自己的土地上打架结果被泼一盆脏水就要死要活要妈妈了；但是土地神的弱点也非常明显，就是走出自己的管辖范围，由于力量被限制，于是就只能以熊孩子的面貌与电视机前的观众朋友们见面了；还要补充一点的是，虽然神是不该多管人的闲事的，但是自己的地盘上真出事儿多少忙还是要帮的，当然也有比较屌的直接披挂上阵，我们称之为地方官员的恶习。

最后有一种比较特殊的存在，这种存在是已经死过一次，但是借由人体实验又从死的深渊中爬了上来，概括来说，就是用黑科技实现的，人造的“不死者”。不过由于是特殊个体，就不多赘述了。不过说起来，要按照某些漫画的流程的话，掌握了这门黑科技，不死者和人类就该爆发战争了，毕竟怎么说，那可是“掌握了通往地狱之门的钥匙”啊。总之，本作中的登场角色，在大方向上就分为以上几个种群，如果ヤスダスズヒト先生以后还想加什么宇宙人那可就不关笔者的事情了。而至于什么兽耳萝莉、巨乳制服之类的分类，就交给迅雷去做就好咯。



“写实”主义
——花之歌的角色塑造

- CHARACTER CREATION -

ハナノウタ

说完了世界观，再说说夜樱的主要角色，因为本文还是以原作加原创的花之歌为主，所以这里的角色参考还是以花之歌为准。先说一点的是，花之歌里边站在正义阵营以及泛正义阵营的角色，都比较正常，没有特别突出的中二现象，也没有特别明显的智商问题。这种正常是基于现实意义的，能好好说话的正常，就是基于现在类似动画中做作矫情的不正常。

主角比泉秋名，比泉本家的继承人，拥有调律的能力。要从理想化角度来说，也许骨子里是很中二，但是中二只要能正常地贯彻并实施，那就不叫中二了，那叫正义，而且关键在于，不发疯不黑化不犯神经病，并且没有智商上的硬伤，日常的时候就是完美正常人，能说能笑能蹦能跳善交际，并且不作死，身在后宫却不随便沾花惹草，偶尔会爆发一下放放工作压力，用小彭鱼的话说大概是“现在作品中罕见的良心男主”。

孩子气表现得淋漓尽致），能毫无违和感地混在熊孩子群中玩耍，很少生气，一生气耳朵就会竖起来。







女主角枪樱姬，樱新町町长。现役女高中生，真身先不爆料。原作里看起来更冷更帅气一些，但花之歌里可能是注重原作中“身为町长的亲和力”“在小孩子里很有人气”的考虑（其实也许是监督りょーちも的画风问题），总之变得超•可•爱！平时处事阳光直率，很有活力，但是一到感情问题上就开始变得不坦率了，虽然很爱唱“蹭蹭得累蹭蹭”的町歌，但是也不会傲娇，纯羞涩，会用秋名送的超长围巾把自己的头裹起来，和那种一路蹭到尾或者前段羞涩后段倒贴的女主角可不一样，大胃王，最爱拉面，给人“神经很大条但很值得信赖”的感觉。



岸桃华，实际上是这里边最少女情怀的一位，但是身为“鬼”所以增加了一条“怪力女”的属性，暗恋秋名，但是有纪律有节操。

岸恭助，桃华的哥哥，对于姬来说是担任的“管家”职位，对于秋名来说是好基友。但是太过正直，认真劲儿不输德国佬，看起来不爱说话其实话不少，妹控情结严重。

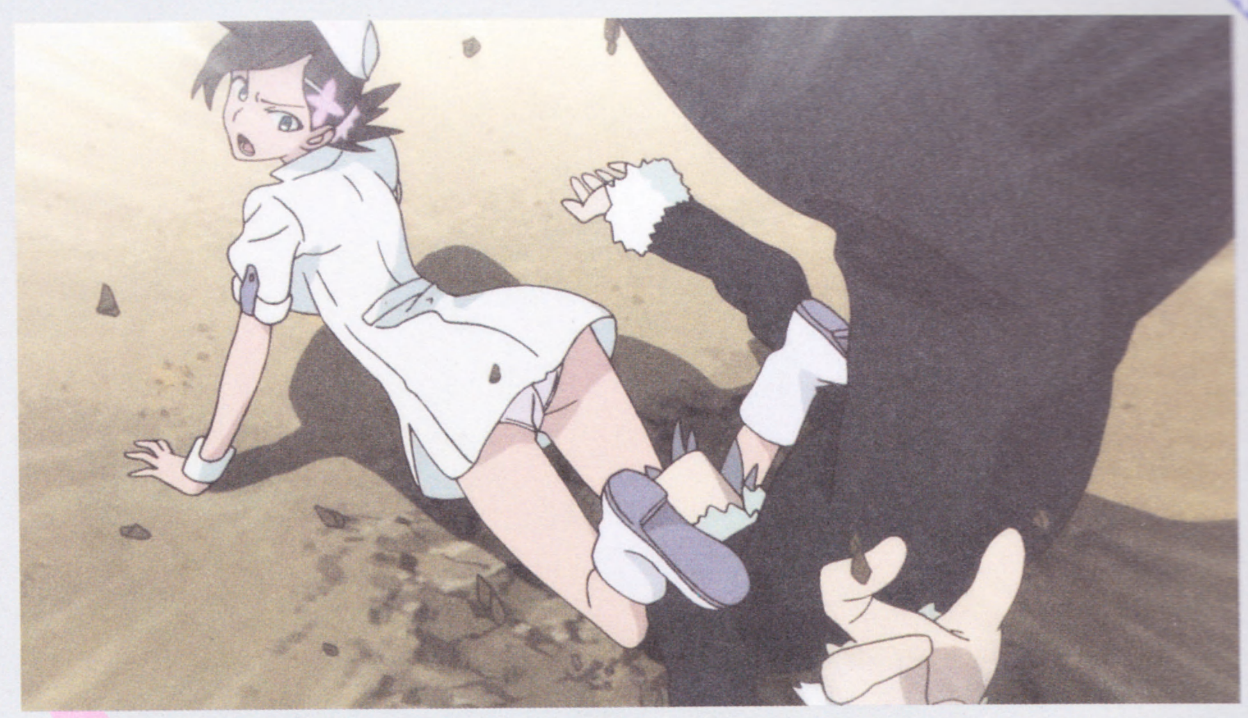


五十音言叶，前凸后翘的眼镜 JK，但是性格是最豪放的一位，漫画原作中一上来就给了敌人一个“百倍返し”，“反正干架就要华丽”的感觉，实际上是成长路线最明晰的一位角色，笔者仿佛都能看见一位女性酒豪在居酒屋里领口大开嬉笑怒骂的情景了……（汗）

七海苍，能够读取他人内心活动的妖怪“觉”。她原作里也有走的可爱路线，但是可能显得更“少女”一些，りょーちも版花之歌里完全就变成了“这是哪里来的小学生！”，性格基本还是没有太大的变化，除了可爱以外基本没有别的词可以形容了，活泼开朗，有些孩子气（本身年龄也小，第一话玩飞机那段简直把



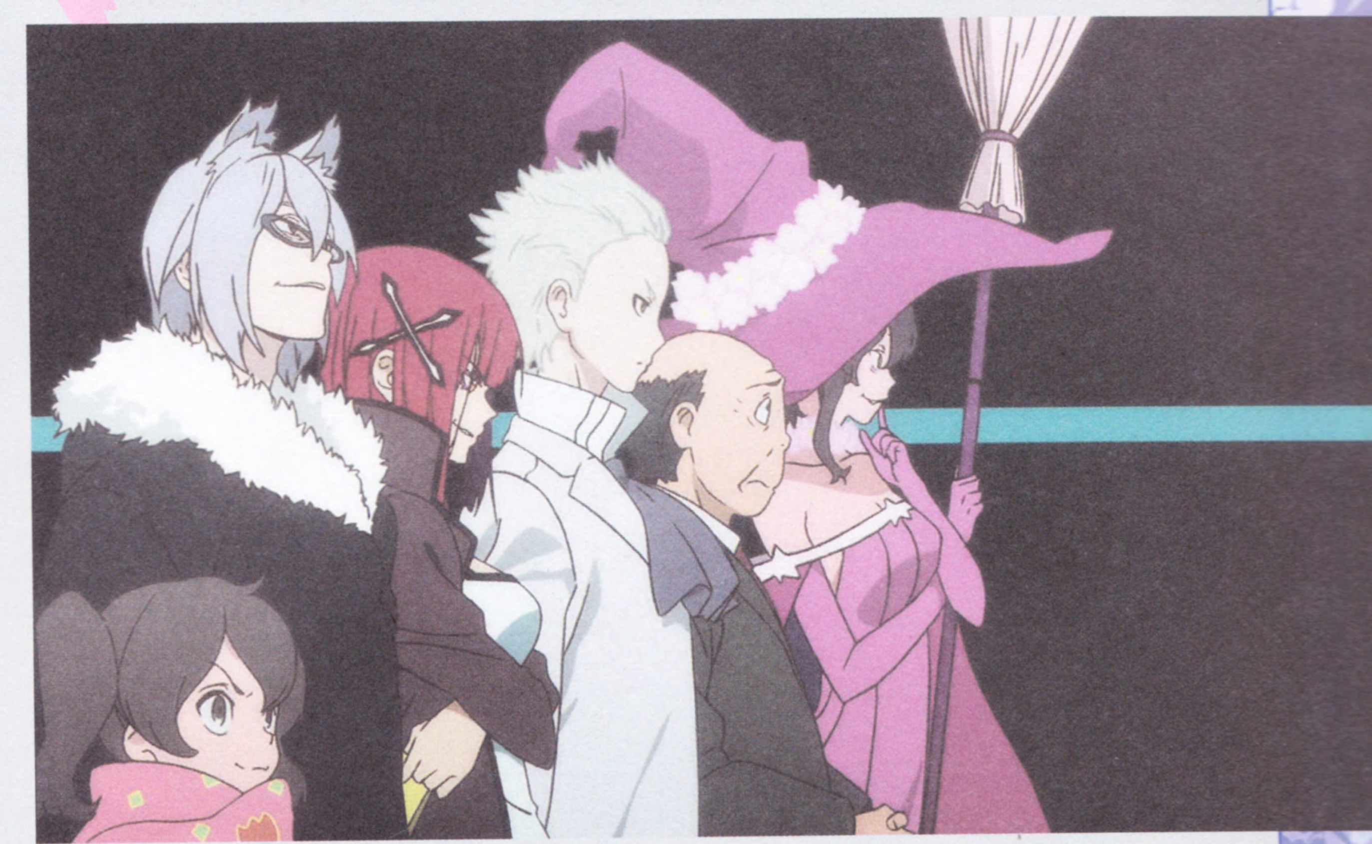




朱莉，温柔可靠的护士大姐姐，性格外柔内刚，姬的姐姐一般的存在。

主要角色大概就这些，其实把朱莉算进来也是出于角色人气的考虑……可以看出，主角身边虽然有很多妹子，但是妹子的焦点并不在于男主角一人，感情线是分开处理的，本来也不是恋爱故事（虽然作品名很容易让人联想到恋爱故事），所以用这种略带平行意思的群像处理方式挺好。另外，虽然花之歌似乎向萌系作品的方向上偏得更厉害了，但是角色的性格并不是由传统的“萌豚脑”所生成的那种，一个元气一个毒舌一个天然一个傲娇外加一个无口，而是很自然地去设定成什么思春期少女健康小屁孩之类的，让人感觉到“诶？明明叫这个名字却是这样一部作品啊”，反而拉近了与读者的距离。以上基于笔者的主观考虑，总体的意思就是说，作为这样一部作品，这样的人物设定还是非常合理的。

除了主要的登场角色以外，其他的登场角色也有各种不同的魅力。比如吸血鬼和人鱼混血的那两位真・熊孩子，身藏强力角色却一副普通中年 MADAO 相的狼人警察，宝宝兰拉面馆两位跑堂外卖好姬友，以及元老院身在曹营







心在汉的那几位；甚至包括一副成熟女性打扮却是欲求不满抖 M 的土地神八重，老是装成不良工口少年的抖 S 土地神雄飞，隔壁的地中海大叔森野、无口小秘筱塚还有元气小妹妹小姬；当然还有俏皮爱恶作剧的黑化孩子莉拉，以及注定与宗家相爱相杀的扭曲基佬圆神。看，扭曲的果然只有站在邪恶阵营的家伙，脱离以后立马顺利洗白，这叫做，有着正确的善恶观、价值观（死）。

从菊池到りょーちも

——从『夜樱四重奏』到『星之[illegible]』

- CREATOR CHANGE -

ハナノウタ

说起 J.C.STAFF 制作的『夜樱四重奏』的第一作 TV 动画，大概很多人，特别是读过原作的人并不会有什么太好的印象，就是“明明故事差不多但是好像哪里没有对”的感觉，在原创点过多这一点上相信就已经是负分了，更不要说动画的制作质量。不过，笔者也发现有人就喜欢 J.C.STAFF 当时那种风格，并把菊池聪延版的人设奉为“正常的人设”，也许是人设更贴近原作的缘故吧，当然也不排除“哈哈哈。没看过 TV 第一作你看看你们”这种优越心理作祟。但是不管怎么说，夜樱第一作的动画化是以失败告终的，直到我们现在所通称的“ちも桜（也就是りょーちも版夜桜的意思，现在一般指 OAD 的星之海和 TV 花之歌及关联作品。其中 TV 花之歌又称憲生桜或者 WEB 桜，憲生指松本宪生，WEB 指网络系动画人）”出现的那一刻起，夜樱才受到了动画爱好者们的关注。

同样，对于笔者来说，第一作 TV 虽然在故事上，基本是按照原作步调来走的，但却可以说是至高无上的黑历史。其对设定的颠覆程度可以说是革命性的，完全成为了另外一个东西。但是这并不重要。原作粉碎这种事情其实是无可厚非的，监督不可能是作者肚子里的蛔虫。可能有时候故事一样，但是在一个细微的演出感觉上，监督和原作者的解释都是不同的，而且只是去还原的话，动画还要受时间和作画张数的限制，不可能把原作原原本本地展现出来。而且，去还原原作的情节，观众这一边可能看起来很顺，很容易投入感情，但是对于动画制作方来说，如果不是对作品有很深感情，或者和原作者的电波很和的话，那对于他们来说那只是一份有投资人给钱的苦差而已。作为职人

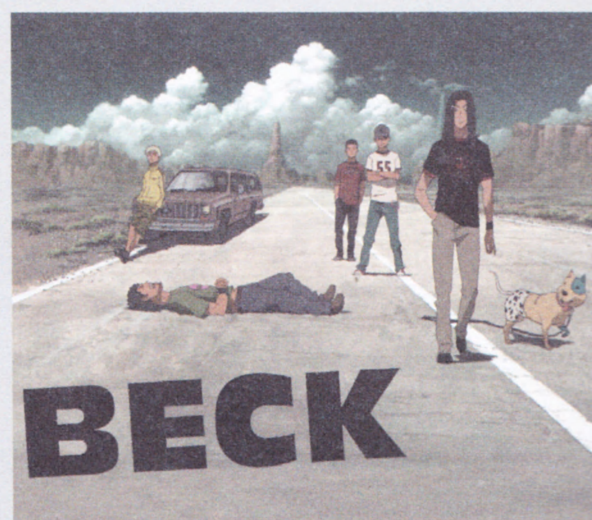


来说，苦差也肯定是要做到底的，但是由热情孕育而出的想法就少了，真正闪光的才能也很可能被埋没了。所以看动画就要以看动画的心态去看，原作是原作，原作是神，但是没有抱着审视原作的眼光去审视已经被改编为动画的作品，因为已经有了改编，已经是属于原作者、监督和脚本那边的共同作品了。所以，在粉碎原作这一点上，我们尽量可以抱着大度的态度。毕竟改编作品，与原作拥有同样魅力的（比如出崎统版的黑杰克），甚至已经在作品性上远远高于原作的（比如押井守版的『机动警察剧场版2』），也都是存在的。但问题在于，第一季叙事节奏的糟糕，以及整体制作水准的低劣，至少让笔者到达了无法忍受的地步。而每当笔者与身边的朋友讨论时，朋友也大多对这部作品抱有负面的印象。而受第一期的影响，直到夜樱花之歌开播前朋友方面还在“普降口水”，中间的 OAD 也自然是没有去看的。

但是终究动画的体制是很复杂的，是很难对一个作品点对点对人进行评论的，“都是监督的错”这种想法也是不对的，像ヤスダスズヒト先生在接触到动画后所发出的感叹“动画业界里一个人什么也改变不了的情况太多了”一件，可能并不是制作阵中没有优秀的人在，而或者是方针、或者是预算，总之在某些环节，出现了问题而已。

而到了『星之海』的时候，夜樱的动画制作进行了一次大换血，从今以后进入了龙之子的体系之中。而扛起夜樱这面旗帜的，就是无论在动画界还是插画界都小有名气的第一代网络系动画人りょーちも。

关于りょーちも这个人，我觉得现在开始像维基百科一样铺陈资料是没有太多必要的，既然要讲他，还是从他的工作说起。りょーちも本来是在游戏公司工作，但是因为在动画上有兴趣，以前也在专门学校学习，正好赶上了数码时代的到来，于是在网上发一些 gif，然后被小林治相中了。没错，这个小林治我们上次也提到过，就是『天元突破』第四话“作画崩坏”的那位，但其实是个人风格，不论好坏那就是个人风格，这一点已经澄清也就不用多说了。有特别喜欢动画钻得深一点的朋友可能会问（实际上也已经有人问过了），小林治不是金田伊功 FAN CLUB 的会长吗？他怎么会看上りょーちも的？这个问题目前我也不知道，可能不久后笔者能给出一个答案。估摸着应该是看上了りょーちも在动态上的才能。りょーちも被小林治挖出来了以后，马上以本名“泽良辅”的名义跟着小林治参加了当时的话题作『BECK』（这是小林治监督的身兼七职，准确地说是头挂七头衔传说，监督・系列构成・脚本・人设・分镜・演出・原画）。这部ハロルド作石原作的“让你玩音乐，让你撞个鼻青脸肿”的少年与美好（残酷）梦想（现实）的漫画，其改编动画集合了不少厉害的人和后来成为厉害的人的新人，りょーちも就是其中之一。之后在『创圣』中与自己一直憧憬的人生导师级的宇都宫理进行了梦幻般的合作，19 话开头的那一段大概对于大多数人来说都是用“崩坏得不成人形”来形容，但是就角色的动态和感情表现来说，各位又觉得如何呢？比“机械”的“画得好”要强多了吧。注重角色的感情，这是宇都宫理在颠覆了自己

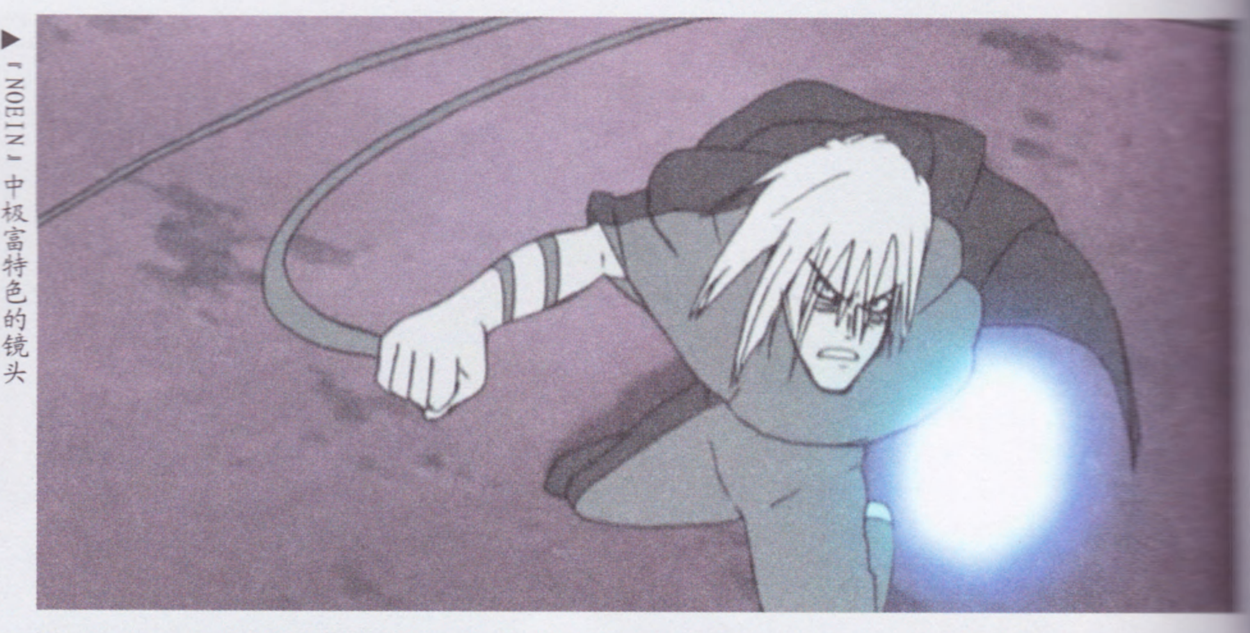




▲『BECK』是一部由漫画改编的以音乐为题材的作品，原作者为 HAROLD 作石。



▲『我的裘可妹妹』中的舔冰棍场景



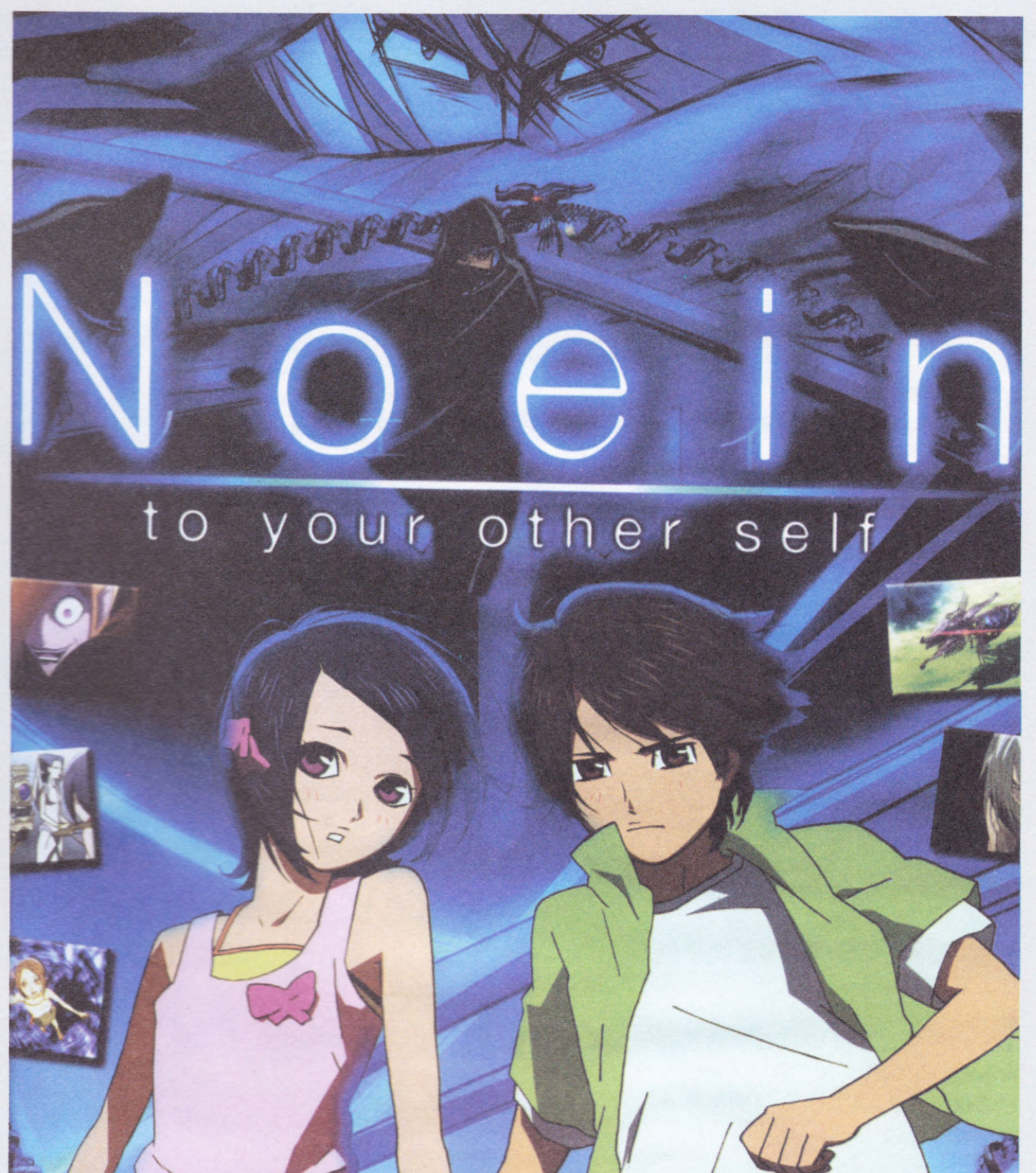
▲『NOEIN』中极富特色的镜头

年轻时候那一套“先理性后感性”的方法论后，教给りょーちも的东西。

之后在『我的裘可妹妹』中，りょーちも也有非常出彩的工作，充满色气的舔冰棍场景虽然是一个很老的黄段子，但表现得这么真实的还真不多见。而在真正让りょーちも出名的『NOEIN』（2006年）中。りょーちも在这个时候又尝试了一种完全不同的表现方式，用近似草稿般的线条的抖动（不是指加速线）来着重描绘角色在战斗中的动态，从而体现动作准备（蓄力）、（出力）力道、速度感等要素。这一段出现在第12话，还没有看过的同学推荐去找来看看。这段打戏让りょーちも在日本以及海外都受到了空前的关注，就在前年，爸爸国相关人士在讲日本动画史的时候，还专门播放了りょーちも在『NOEIN』中担当的打斗片段，





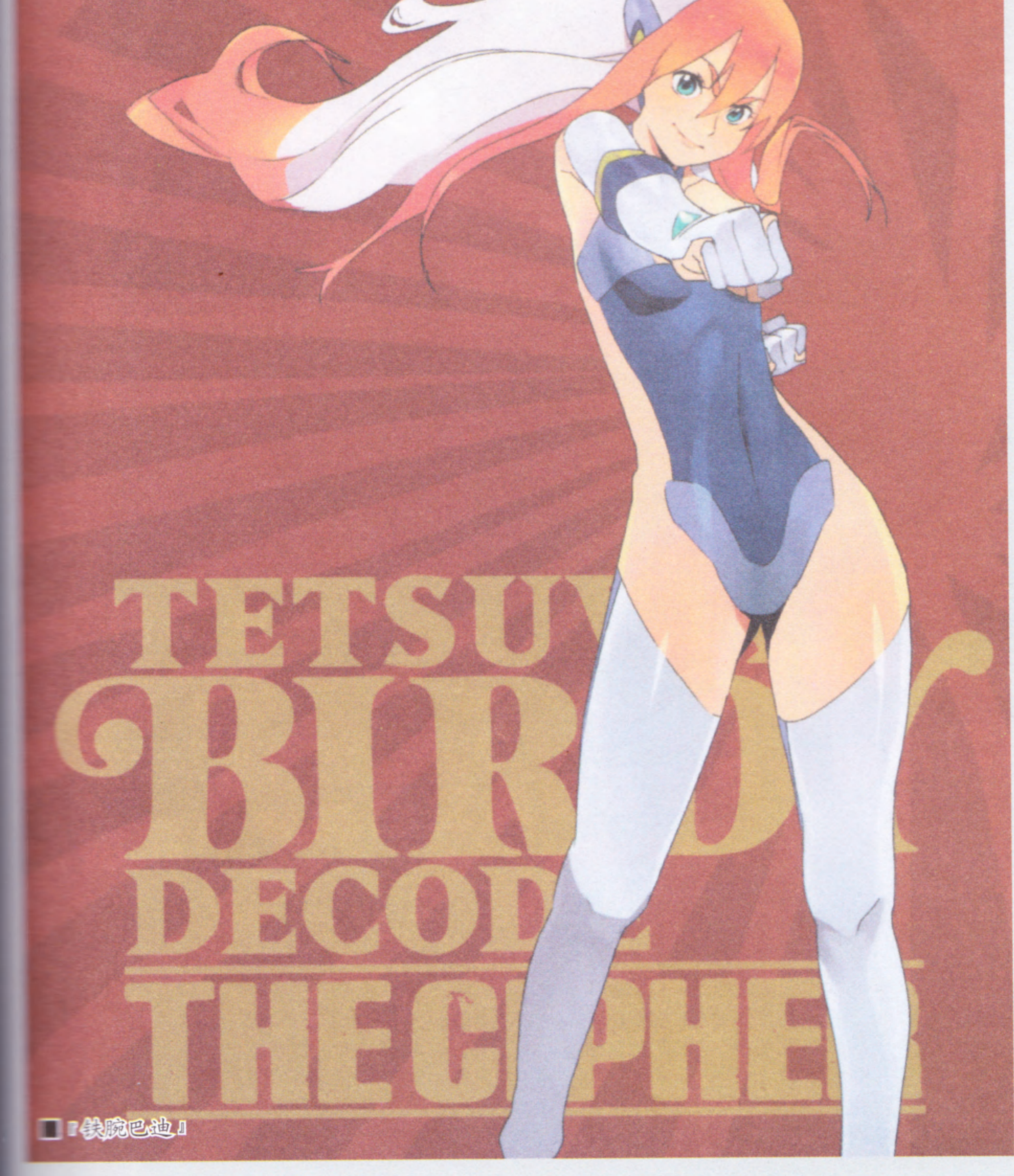


并给予了极高的评价。同年，『穿越时空的少女』上映，りょーちも的一段教科书式的跑步（在一段跑步中配合人物的感情更换了几种不同的跑步姿势，并且用镜头运动对感情加以说明，还传达了速度变化的信息）又成为了动画评论家们津津乐道的话题。

说来りょーちも的运气真是不错，先是在『创圣』中和宇都宫理一起工作，受到提携（事实『BECK』的时候宇都宫理已经有参加，但是两人没有见面），后来又在『NOEIN』中遇到了松本宪生，成为了松本宪生的弟子格的人物。并且从りょーちも的工作中就可以看出，他自己又是一个敢于实验，敢于冒险的人，所以在在“事后诸葛亮”的角度来看，りょーちも从某种意义上说真是一个“画出什么样的东西都可能”的人，说的是表现力方面。

从『铁腕巴迪』开始，りょーちも转入了人设和作画监督的工作，由于在作画面变成了りょーちも主导，所以『铁腕巴迪』自然而然地成为了网络系动画人的集大成作品。也就是说，纯粹从画的角度来看一到打斗又是“崩得好厉害”的作品。这里笔者要说一点的是，要抛弃从插画观点看动画这种根本的思维，就像不懂动画的画家指着某个画面说“这种画我在短时间内就能画一大堆”一样。细节越多越难动，越难动得好看，对于插画家来说，处理细节是基本，而对于动画人来说，细节就是动态的枷锁。因为动画不仅有画，还需要动，也就是说，有一条时间轴是放在那里的。有人的原画是先考虑下一张画是怎样的，再分配时间，这种叫做演算系；有人是考虑在下一个时间点上，画应该是一个什么样的状态，如果需要“跳帧”的话，就脑补跳过后的状态，这种叫做时间轴系。这两种不同的思考方式决定了他们做出来的东西也必然是截然不同的。前者保证的是画的连贯性，而后者是保证了动作在时间轴上的整体流向。而网络系动画人显然更偏向于后者。加上『铁腕巴迪』使用了大量的背景动画，在TV的体制下，保证一些东西的前提下牺牲一些东

▲『穿越时空的少女』上映，りょーちも的一段教科书式的跑步



■『铁腕巴迪』

西，加上一些符号化和变形，最后做出这样的东西，是很正常的情况，过多的就不说了。りょーちも在『铁腕巴迪』中干了一件很重要的事情，直接影响到了『夜樱花之歌』的制作方式，这就是——把“数码作画”的方式带入了TV动画业界，并非是指在上色、后期处理流程上的数码化，而是从设计稿开始到原画这部分流程都是数码化的。而实际上我们在成片中看到的效果，在角色线条和特效表现上都与纸上扫描进入数码处理的动画有着比较明显的区别。而且，数码作画随时可以进行预览，甚至连镜头运动的部分也可以演示，也有利于新人去尝试一些打破陈规的东西。

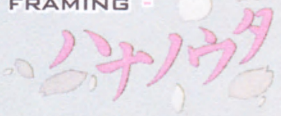
在夜樱OAD『星之海』进行制作的时候，虽然有网络动画人的参加，但是并没有采取『巴迪』时的数码作画流程。这里再多说一句网络系动画人怎么在正常的体系流程中工作，还是用板子画原画，原画画好以后，打印出来，交给作监修正，修正完了再扫描，这样子的。星之海对于りょーちも来说是很重要很有意义的一部作品，因为这是他的初监督作。在对上了原作石榴部分的剧情之后，整个制作阵容焕然一新（具体哪些人来了就不列了），而实际的制作质量也确实有了显著的提升。可能很多人最初都很不习惯りょーちも本身的风格（实际上本人的风格还是萌系），“小姐你谁啊”之类的就开始了。比起ヤスダスズヒト所追求的略带帅气的形象，りょーちも对角色进行了普遍的“萌化”，姬党有什么反应具体不清楚，但是苍党应该是喜大普奔的，谁家的孩子这么可爱快领回去！3话的OAD以石榴为中心，讲述了石榴进入樱新町大家庭的过程，也讲到了石榴堕化的原因和她与铃之间的关系。第一话铺陈，第二话和第三话就是打打打，作画密度的大幅提升，不错的动作设计，狂霸酷拽屌的背景动画（强调一下背景动画意思是让背景本身动起来，不是一个大背景然后摇镜头）；当然还有在TV版中没能解禁的“杀必死”镜头，萌化以后也没忘记及时送出小裤裤，不过和一部分人很反感的纯卖肉性质不一样的是，ちも桜系列中“露底裤”的行为一般是作为一种搞笑桥段而存在，是为了舒缓节奏而插入的彩蛋式的附赠品。



在三话的 OAD 中，评价最好，也是实际上最好的一话，应该是第二话。A part 交代事件 B part 进入高潮打戏的安排很中规中矩，关键是两个 part，特别是 B part 的整体制作水平在全年也应该是排的上号的。喜欢夜樱，喜欢打戏，还有已经掉进作画坑的同学，是万万不能错过的。另外，在演出方面，『星之海』宣告了りょーちも × 铃木清崇组合的结成，这个演出组合也保持到了『花之歌』中。

不尽人意
——『花之歌』的故事架构

- STORY FRAMING -



『夜樱四重奏 花之歌』，虽然我们一般通称为夜樱二期，其实和一期没有半点关系，而是原作要素与原创要素糅合的完全新作，不同在于上一作是留故事大纲改设定，本作是留设定改故事。所以二期这种叫法实际上是错误的，还是直接叫做『花之歌』比较好。看这部片之前，笔者没想到的是，都三年过去了，TV 版的『花之歌』还没忘记和过去的 OAD『星之海』进行联动——是因为 BD 发售的缘故吧。在第八话结束后，硬是跳过了三部 OAD 的剧情，没看过 OAD 的同学还蒙在鼓里，“我是不是少看了一集”。而看 OP 的时候，没看过 OAD 的同学肯定又会想，“卧槽，换 OP 了？”、“这新换的 OP 好屌”，而实际上那只不过 OAD 的主题歌加上 OAD 的高潮部分剪辑而已（笑）。相信这一招还是骗倒了不少小彭鱼。

而『花之歌』的故事构成也算是比较别出心裁的，原作的话，前期有适合一话完结的单元剧，但是到了后来，虽然某些事件确实在一话完结了，可“章节”总感觉还没有结束，还保留着一些线索。比如第一话和第二话中莉拉登场后，到第三话莉拉这条线索一下子就断掉了。所以笔者整理了一下，第一话和第二话，直接连接着的是第十一话、第十二话和第十三话，而各话中也有同时穿插另外一些事件或者叙事；第四话、第五话、第六话、第七话是一个事件，这个是比较明显的，也就是森野骚动事件，当然森野也不是大坏蛋，只是被人利用了而已；然后剩下的四话，第三话和第十话算是独立回，其中第三话是前不着村后不着店的桃华回，第十话是埋有一点儿伏笔的朱莉回；然后剩下的第八话和第九话更像是过渡回，第八话相当于是森野骚动篇的后日谈，而第九话则是“OAD 后日谈”加“圆神（不是那个圆神啊）再动回”，一话承上一话启下。

这是基于笔者的个人体验主观总结而成的东西，总体来说结构还是比较合理的，但是主打日常，高潮不高，要穿插传达的信息量很多，事件看起来又比较小气是本作整体上的毛病。



▲「星之海」第 2 话中很有魄力的言叶 VS 巨人战





第一话一上来就是高潮部分，这个高潮来得起点很高，巨大金鱼砸下来，一下子就是全镇危机，大家通力合作解决事件，九牛二虎之力才平息下来，这话吸引了很多人的眼球，观感也不错；接下来平淡个三话，然后到第五话，又是一个小高潮，这个节奏还是比较稳妥的。

高潮延续三话，第五话、第六话和第七话，但问题来了，这个高潮的部分也是规模比较大的事件，但是在实际演出的时候，却没有把这种规模体现出来，最后变成了局部战场的小打小闹，而规模体现在什么地方呢？仅仅体现在台词（也就是镇中住民的避难疏散）、包括轨道炮入水的几个大、超广角（而且入水特效的不密集也让气势大打折扣）、全城读心、以及龙脉龙枪的一连串上，而主要的战斗场面都集中在一个小场景中，没有拓展和切换。最后给人的感觉就是，森野在某人（因为涉及到伪装，说了就透大了）的挑拨下专门来找姬他们的麻烦，顺带搞搞小破坏，结果造成最大的破坏是甚六老爷子把自己的房子炸了。

不过，如果不着重去体现规模的话，去表现战斗的激烈程度也是可以的，但战斗其实也不算激烈，要说激烈的话，第七话比第六话还要好上一些，虽然在官方宣传的时候，第六话是作为重点宣传的……可能是落差有些大的缘故吧，看来吹嘘作画张数总不是一个好习惯，『Fate/Zero』如此，『花之歌』也如此。第九话的 B part 算是一个小高潮，因为牵涉到圆神本人出战，还是多少有可圈可点的地方，而且这话因为摄影的问题，有很多特效的部分还没有反映到画面上，这一部分会在 BD 中进行修正。第十话不是高潮回，但是值得一提的是山





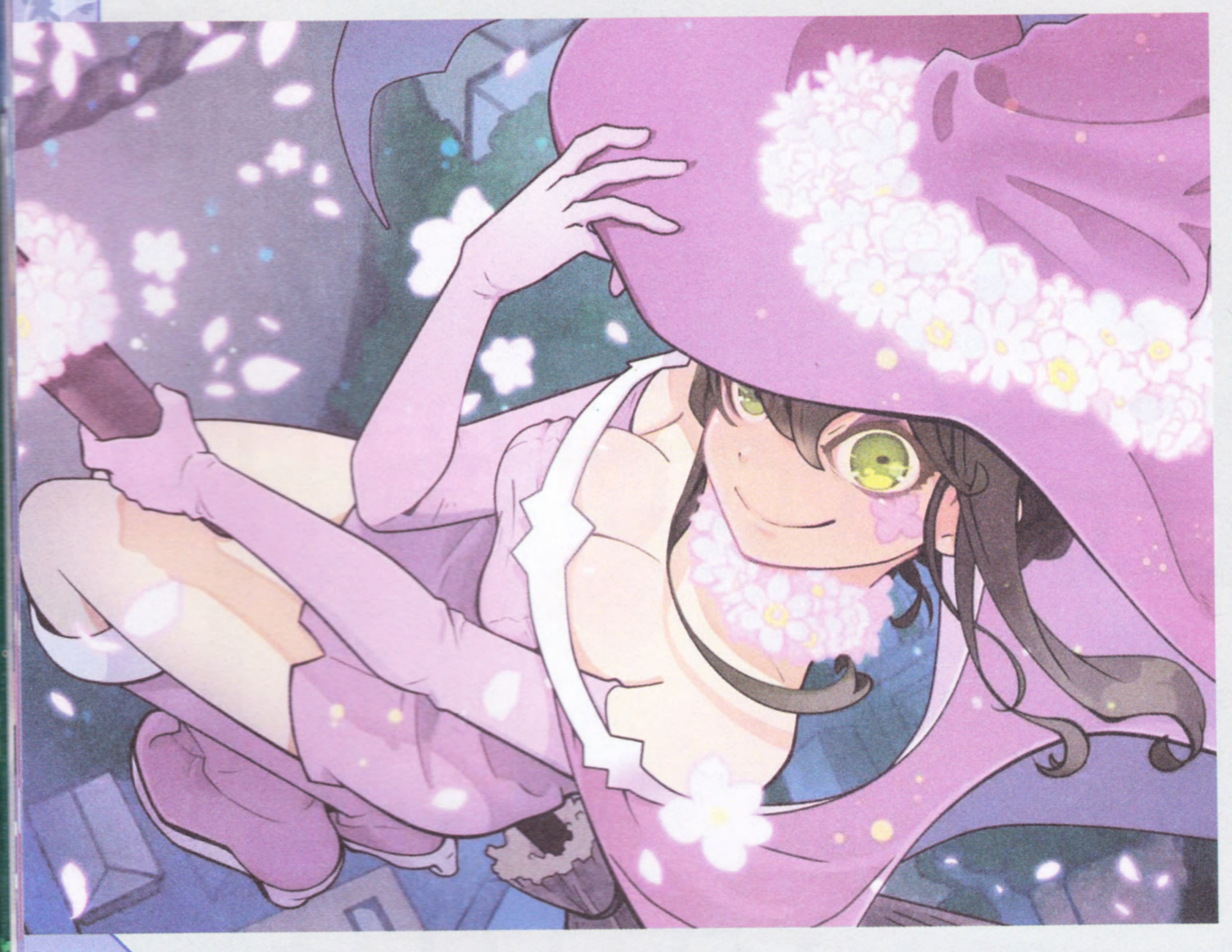
本作在第九话的 OP 动画中庸“总集篇”的形式把 OAD 过了一遍，真是“新奇”的演出方式……

下清悟的分镜演出回（第一话也是），山下清悟今年在『火影疾风传』的 OP『ニワカ雨ニモ負ケズ』里就展示了他优秀的演出手腕，这话的日常演出也是很有探讨的价值的。第十二话是松本宪生和高濑智章的二人回，从演出到作画全包，如果你看了片尾 STAFF 列表，那简直能用干净漂亮来形容，让人想起一位叫做竹内哲也的怪物。松本宪生就不用说了，高濑智章是今年业界比较有望的新人，不过才能具体在哪里还没有看出来（死）。而虽然宪生来了，却没有画什么打戏，整话质量很好，但是也没有什么太多出彩的地方。仔细观察会发现角色的演技都很到位，但是基本都是将演技抑制在了最小的动态里，然后在抑制的同时宪生也没有忘记玩耍，言叶和苍进朱莉家门的一瞬间表情非常有趣，让人确实地感受到了“这里是在玩”的心态，而故事的展开和解决部分基本都在 B part，感觉内容太多时间却来不及，这节奏进展真是非常快。第十二话在沉闷中解决了，第十三话又峰回路转进入高潮，秋名（男主角）单挑圆神，最终决战味儿终于出来了，接着是飞石背景动画，讨论串有人当场大呼地爆天星（火影 TV387 话）来了，再来又是巨大手，但是 A part 一过，高潮完了！最……最终战怎么办？反……反正就完了呗，一进 B part 一片祥和，哦哦，原来最终 BOSS 战还有逃跑选项！具体展开这里就不多说了，“不解决才是最好的解决方法”这一点真是出乎人的意料……

感情线方面，目前已经得到圆满解决的，只有朱莉和妹妹莉拉。剩下的还有银（圆神现在占着银的身体，但是银的灵魂还在体内沉睡）和苍这对兄妹，桃华对秋名的单相思，恭助对桃华的妹控情结，秋名和圆神、宗家与分家的恩怨情仇（这是终极矛盾），而石榴和铃则是在 OAD 里就已经解决问题了。至于男女主角之前的感情线，这个略微妙。而雄飞和八重这对兄妹，嗯，是 S 和 M 的关系，事实证明野小子往往都比散发着姐气质的妹子更具侵略性。







新人辈出
——支撑『花之歌』的年轻

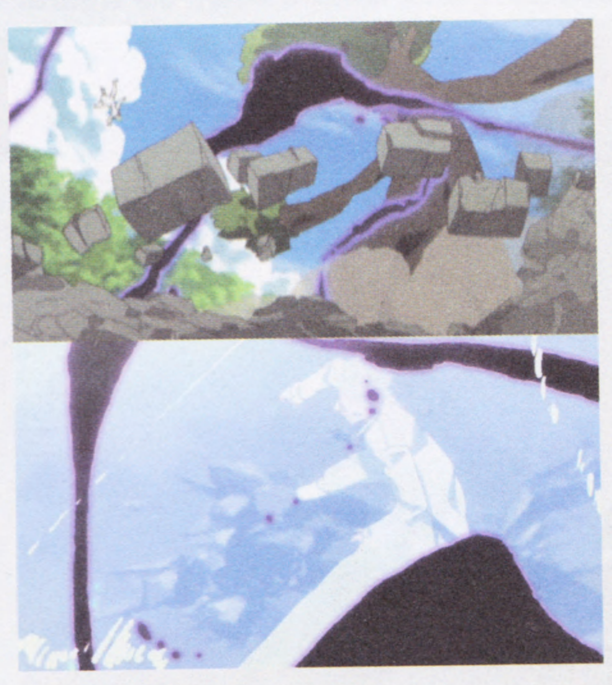
THE NEW ANIMATOR

最后还是按照惯例来谈一下『夜樱四重奏 花之歌』这部作品的制作相关的话题。如果光从作画上来看的话，基本每一话都有看点。而笔者认为，这部作品有两个重要意义，一是宣告了第二代网络系动画人登上历史舞台，再次在 TV 动画的制作流程上进行了尝试；二是以这种方式培养新人，建立支撑数码作画的根基。第二代网络系动画人指哪些人呢？制作过短篇动画『フミコの告白』的吉成曜信徒川野达朗。已经在业界活跃有一段时间的 A.P.P.P. 作画部出身的げそいくお（奥居久明）以及 BONES 出身的斉藤ケンゴ，这两个人现在被定义为中村丰信徒。这几位的担当部分：川野达朗，第一话的莉拉变身部分；げそいくお的话，第六话最后的龙枪和雷龙部分；斉藤ケンゴ的话，OP 的高潮部分的 6 个镜头。这样对照的话，大概能看出一些端倪。但可以肯定的是，这几个人的实力都非常不错。

另外，在今年才浮现的新人方面，通过『夜樱花之歌』，也展现了他们的实力，其中比较值



▲げそいくお负责的第六话最后的龙枪和雷龙部分



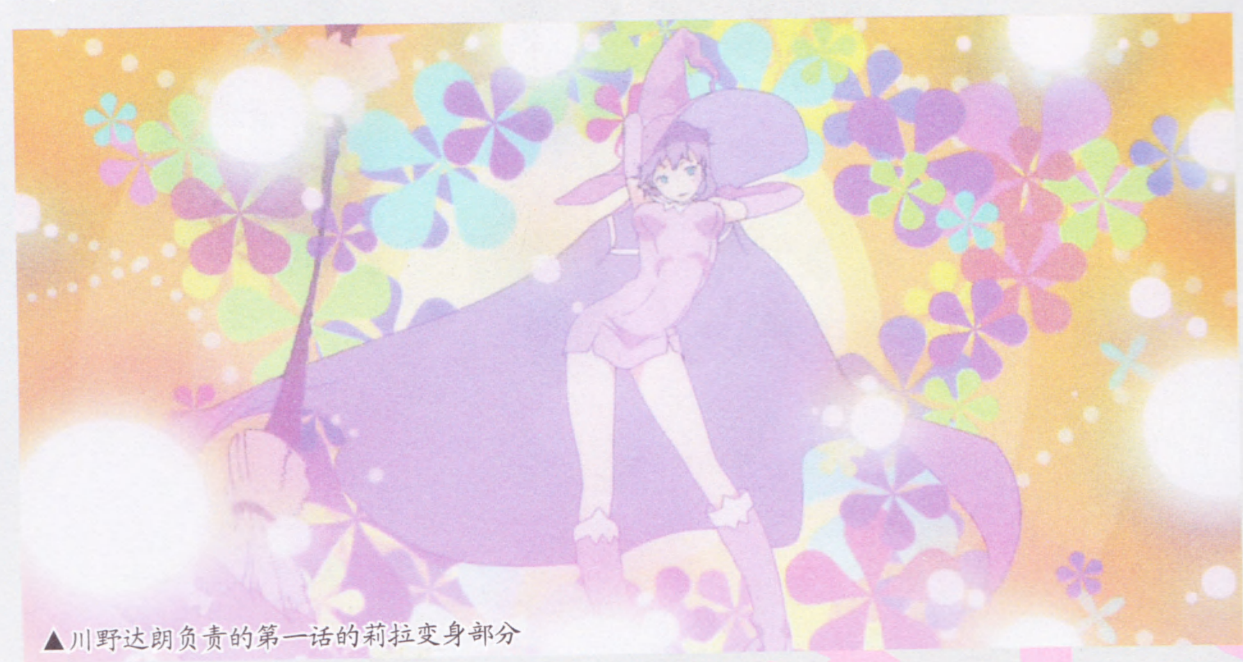
▲中山龙的镜头



▲坂诘嵩仁担当的镜头



▲斋藤ケンゴ负责的 OP 的高潮部分的镜头



▲川野达朗负责的第一话的莉拉变身部分

得关注的有中山龙、坂诘嵩仁和榎户骏等。通过有一些资历的人，比如松本宪生、りょーちも来带动这些新人，走数码作画的流程，这是非常好的一件事情。我们会发现，老人渐渐不插手那些华丽的打斗戏，或者是复杂的背景动画了，而是将这些部分交给新人去做，虽然在效果上观感上，不尽如人意，但是他们的优势也都展现了出来，同时也获得了锻炼的机会。特别是花之歌的第九话，给人的感觉是，“这个部分好像是这位大大”“那个部分好像另外一位大大”，但是看到 STAFF 列表的时候大家都惊呆了，因为上边的人基本都不认识。于是就有人开始猜测，会不会有不署名的人在，但担当本话导演的吉原达矢（也就是『人鱼又上钩』的监督）之后马上公布了每个人的原画担当部分，结果大家发现，真的谁都没有来。然后大家才感叹现在的新人实在是厉害。这是夜樱带给作画爱好者们的惊喜。不过说到坂诘嵩仁这个人，笔者之前也一直有注意，今年连发了几段良作画，像『人鱼又上钩』第 2 话中，小拓钓起利维雅的那一连串，以及 13 话小拓的“重心变幻”跑步，以后也会继续注意这位的动向吧。

但是即便如此，『花之歌』要作为“作画动画”来看待的话，估计还是很勉强的。缺少一个极高的高点，而消耗作画张数全力出击的第六话又不尽人意，会给这部作品在作画层面上减去不少分吧。而不知道为什么，在摄影方面，『花之歌』又错误频出。另外，声优演技和动画演技始终有点儿微妙的不同步也是这部作品的问题之一。但即便是略带些失望，但笔者觉得『花之歌』有不少值得肯定的地方，也祝愿该作的 BD 能够卖得稍微好一点儿吧。

最后再说一点关于花之歌后续剧情的消息，那就是新 OAD 的『月之泣』在『花之歌』放送期间发售了第一卷，时间轴已经是在『花之歌』之后了，预计全三卷。第一卷看点不多，不过有『星之海』的例子在前，第二卷和第三卷还是值得期待的。

之前写『现视研』的时候，栏目明明叫做“动画研究”（其实没有怎么研究真的），但是写完了以后发现却基本都是漫画的内容，卧槽尼玛感涌上心头，于是决定反省;上次写『斩服少女』的时候，这次全写的动画本身了（但是其实也没有怎么研究），但是造成的结果就是“你说这个谁懂啊”。所以这次两边中和一下，取了中不溜的位置，看会不会稍微好一些。内部不免还是有很多个人趣味和应付的东西，还望见谅了。

另外，我知道不少人都希望看到的是名人八卦之类的，如果有机会再重新写写纯八卦文也不错，不过最近已经不碰 EROGE 那边很久，动画相关的八卦的话，写起来略无良，而且说不定最后又会变成“你说这个谁懂啊”的结果。所以笔者还是烦恼一下比较好。

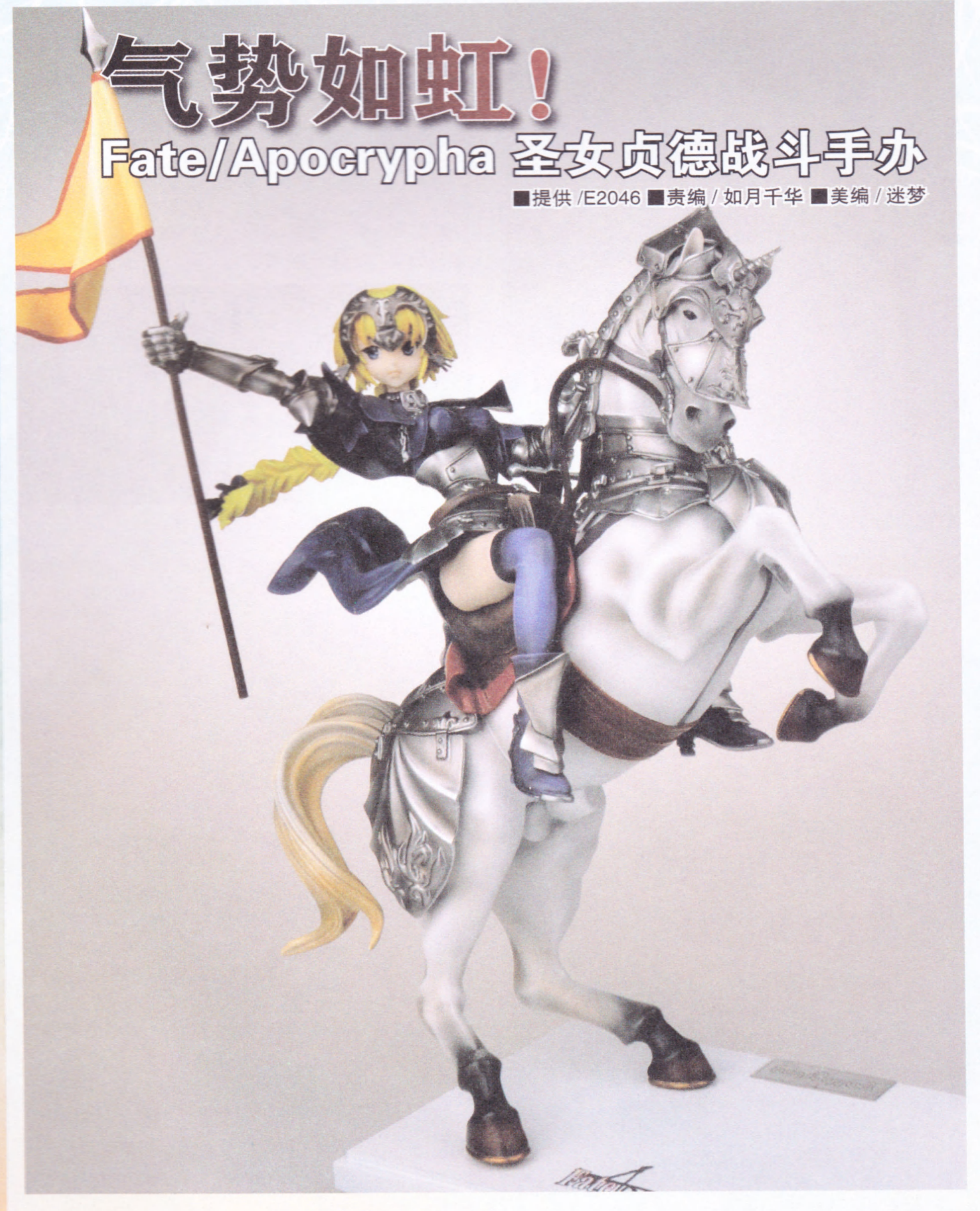
最后还是祝大家新年快乐，今年也给千华菊苣添了不少的麻烦，我已经把床拼好了，你的矮一些，等你回成都。（千华：喂喂喂……▲



▲新作 OAD『月之泣』

气势如虹！
Fate/Apocrypha 圣女贞德战斗手办

■提供 /E2046 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 迷梦



Servant 身份相待时，沉默寡言而冷静，为了守护规则而挥剑，但同时她也很重视全部参与圣杯战争的人类和英灵。

圣女贞德也是此次 Gathering 成品系列的主角，骑在马上威风凛凛英姿 1/7 立体化造型，栩栩如生跃然于眼前。

手办是贞德骑在马上，宝马后腿站立，前腿腾空的造型逼真定格，贞德身穿轻装，银色束腰白色盔甲，表情肃穆，眼神坚定自信，一手勒住缰绳，稳骑在马上，把宝具圣旗扬手高举，动作果断利落，气势如虹！可以感受得到这所以的热血与正义感。生动重现贞德在战场上英勇无畏一面，这一刻人马一体高跃而起整体完美动感曲线，犹如胜利女神般的姿态十分耀眼夺目！

手办大亮点之一毫无疑问是——马！宝马跃起动作激昂，这一跃让是手办高度 达 37.00 cm！足见气势。而在盔甲质感和各种细节表现不错，很好表现了专业涂装水准，表面工整美观，上面纹路线条精致美观，细节带有强烈金属感，光泽和阴影处理得恰到好处，质感到位。

在动作及角度上，无论是衣摆和身后金黄辫子飞扬起感觉或是因身体动作而产生的衣服各处变化，都大大增强了现场真实感。虽脸部略有遗憾，不过整体神韵把握不错，Gathering Surprise 更是随件附上『Fate/Apocrypha』专用水贴展示台，展示效果更为突出。



信息

圣女贞德
原价：RMB 1,942.34
售价：RMB 1,456.74
预计推出日期：2013 年 12 月 31 日
高度：37.00 cm
重量：2.50 kg
部件数量：1　件
比例：1/7
涂装完成品：
http://www.e2046.com.cn/product/18855
GK 人形：
http://www.e2046.com.cn/product/18735

『Fate/Apocrypha』是 FATE 系列最新延伸作品，虽然 TYPE-MOON 将游戏搁置了很久，但作为补偿官方已经宣布本作的小说将率先推出，同时，被元帅念念不忘的圣女贞德也将以 servant 形态登场！贞德在其中为了监督这次圣杯战争而被大圣杯召唤出来的规则之英灵。

因此，贞德和其他 Servant 不同，会继承这不断重覆游戏（圣杯战争）中的记忆。以



英雄＊战姬　亚瑟王







信息

亚瑟王 (PVC)
售价：RMB 778.98
推广价：RMB 701.09
预计推出日期：2014 年 05 月
产品编号：PV4301
系列：英雄＊战姬
高度：13.00 cm
重量：1.25 kg
制造商：Embrace Japan
详情：
http://www.e2046.com.cnproduct/19836

来自『英雄＊战姬』让人们为之着迷的偶像英雄，全身散发着夺目光芒的美少女英雄亚瑟王立体化登场！还是分外诱人的跪姿造型哦！五官精致，海蓝色清润的双眸中间有一颗小桃红心，更添魅力，嘴巴弯弯翘起，传言只要她一微笑就会带来奇迹，不知她现在正展现的浅浅微笑会不会带来奇迹呢？（笑）

包子头后一头漂亮金黄卷发自然披散而下，纷繁点缀其中许多白色小蝴蝶结，不失为一道靓丽风景线，一身水手服装扮，甜美清纯风格让人眼前一亮，作品一共有两顶不同帽子部件，可替换展示，当然本作还有另外一种展示风格，咳嗯，提示一下，帽子水手服神马的都是可脱部件——有爱的各位就妥妥的放心接收福利吧！

偶像大师　四条贵音





信息

四条贵音 (PVC)
推广价：RMB 527.67
VIP 价：RMB 490.73
预计推出日期：2014 年 04 月
产品编号：PV4284
系列：偶像大师
高度：22.00 cm
重量：1.35 kg
比例：1/7
制造商：MegaHouse
详情：http://www.e2046.comproduct/19787

四条贵音是偶像大师系列游戏『偶像大师 SP』新增人物，原设定为与 765pro 敌对的 961pro 旗下偶像组合“Project Fairly”的一员，Vocal 系的偶像。手办 1/7 立体化还原出原角色气质神韵，逼真生动，一头银色波浪长发飘逸散在身后，得体修身的舞台装把高贵冷艳气质饱满衬托出来，粉红无袖小马褂和纯白紧身裤子搭配十分抢眼，不少金黄配饰修饰其中更是增添几分高雅华贵。

身材姣好修长，身姿优雅，曲线迷人，行走中动态女王范十足，不愧是有着“银色王女”称号的超人气新人偶像！露出平坦纤细小腹更显性感魅惑，眼神带媚，略带少许独有的孤傲，表情配合左手食指指反向轻点嘴唇的动作略带挑逗意味呢！▲

info

游戏名：十六夜のフォルトゥーナ　中文暂译：十六夜的命运女神
公司：Lapis lazuli　原画：宮坂みゆ
剧本：卯月一葉，mizuki ryo　音乐：fripSide
发售日：2013 年 11 月 29 日

在那个似曾相識的夏天 与過去訣別

八木沼悟志与他的『十六夜的命运女神』

Yaginuma Satoshi & Fortuna on the Sixteenth Night

十六夜のフォルトゥーナ
Fortuna on the Sixteenth Night

■ 文 / 如月千
■ 责编 / 白石
■ 美编 / orange

引言 Introduction

在GALGAME业界，决定一个制作公司、一个游戏品牌成功的因素有很多。从短期来看，作品人设、声优、定价等能在瞬时推动玩家购买的表层元素尤为重要；而从长远来看，剧本、音乐、系统等方面才是能够树立品牌形象和获得玩家信赖深层元素。

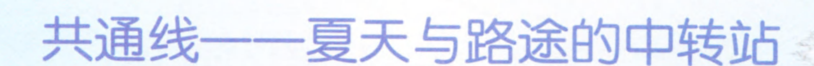
一个品牌建立之初，通过低成本的小制作回收资金，招揽人气的方法十分常见，但是仅仅为了吸引眼球而过于依赖表层元素，而完全放弃剧情和人物塑造的作法则会让玩家们留下十分糟糕的第一印象，这对品牌的发展来说往往是得不偿失的；另一方面，一开始就被玩家贴上固定的标签（比如“废萌”）之后，品牌再想转型就会十分困难。事实上也有不少品牌因为第一作走错路，后来为了生存只能沿着老路走下去的例子，而真正敢于大力投入转型的也只有少数拥有大量拥簇愿意为他们无条件买债的大手厂商。譬如一直走萌系路线却敢于创造『浊翼的尤斯蒂娅』的八月社，或者是“泣系”路线已经登峰造极如今只能搞出一个超能力战斗的『rewrite』的Key社——而对于没有名气的小厂商，突然转型就是一种无谋的行为。

然而，这个隶属于VA旗下的名叫Lapis lazuli的小品牌，却在制作人八木沼悟志的带领下，花费了三年时间，实现了扭转玩家第一印象的“全力投球”。接下来，就让我们走进Lapis lazuli的第三款作品『十六夜のフォルトゥーナ』(十六夜的命运女神)的世界中去。





共通线——夏天与路途的中转站



这是发生在平凡的夏天的，一个偶然的故事。

炎热的日晒之下，一名青年徒步走过漫长的山路，来到一个名为五条镇的人烟稀少的偏僻小镇。已经饥渴难耐却身无分文的他本打算像平时一样依靠给路人画素描人像来赚取路费，却突然因故晕倒在地。当他醒来之时，发现一个陌生的奇怪少女正在照顾自己。少女自称汐宫露西亚，是五条镇上教会里修女，她得知青年没有去处后，便以一顿饭为由将青年“引”回了自己家——教会。

被露西亚领回家，青年久违地吃了一顿饱饭，也结识了露西亚的母亲——一个嗜酒的女汉子、在教会里担任司祭的汐宫由里子。面对这个对自己格外凶残的暴力美人，他认为此地不宜久留，便很快离开教会，在海岸的道路边选了块地方搭起了帐篷，开始了他在五条镇的生活。

在这让我们感觉似曾相识的展开之中，『十六夜的命运女神』的故事拉开了帷幕。



青年名叫九条熏，出身于日本数一数二的阴阳师的家系，九条家。由家族悠久的历史和族人拥有的强大灵力，九条家一直发挥着在背后辅助国家发展的重要作用，一族人在日本也拥有极高的地位。当然，拥有传统和地位的家族，往往内部都有存在各种复杂的条款和规则，而身为分家大少爷的熏因为厌倦、甚至厌恶了九条家的束缚，从一年多以前便离家出走，过着依靠一支画笔四处流浪的生活。

来到五条镇的生活没过几天，一位不速之客就闯入了熏的旅途生活，她就是九条家的本家的女儿，自幼就作为熏的未婚妻被养育成人的九条乙女。自从熏离家出走之后就一直在想办法搜寻熏的行踪，最近终于通过网上重金悬赏得到了情报（后来可以知道是由里子提供的情报），于是便马不停蹄的离开家，追随熏的脚步来到了五条町。不愿她打扰自己的路途，却也没办法将她赶走的熏，无奈之下只好到教会求露西亚和由里子展示收留乙女。

熏离开九条家虽然获得了自由，但却依然没能摆脱家族带给他的两样特殊的东西：一是天生强大的灵力，这不但使他对灵这一类超自然的存在非常敏感，而且还能目视到幽灵；二是他继承了一族人偶尔会拥有的能力——未来视，即观测未来的能力。听起来貌似很厉害，

但实际上则是一种十分不便的能力，先不说能力发动时身体会十分痛苦，发动时机也完全不受控制，所能看到的未来也都是一些片段，不知道在什么时候会发生，最重要的是，未来视所看到的未来，绝对不可能被改变。这两项能力从未给熏带来好的结果，对他来说只是一种负担，而正是因为这些特别能力，熏逐渐被卷入了五条镇上发生的连续杀人事件之中……

结连发生了几次暗示着不详之事的未来视之后，熏的内心显得不再平静。一日夜晚，他在回帐篷路上偶然发现了在孤身一人在外游荡的露西亚，他跟上去才明白，原来露西亚也同他和乙女一样能够看到灵，并且拥有净化恶灵的能力，因此时不时会在镇上巡逻，消除徘徊在镇上恶灵。

逐渐熟悉了镇上环境之后，熏结识了整天坐在树干上望天的少女冬月小菜，后来又在教堂里遇到了为失踪的双胞胎姐姐祈祷的妹妹，冬月时雨。根据熏的证词，认为姐姐依旧平安的时雨一时间放下心来，但没过几天新闻里便报道了姐姐小菜在数天之前就已经被人杀害的残酷消息……原来熏遇到小菜时已经成了幽灵，没能看出这一事实的他误导了时雨，为她的内心造成了额外的伤害。看到时雨失去姐姐后将自己关在家里、整天茶饭不思的样子，小菜只好求助于能够看到自己的熏等人。

起初，时雨死活也不愿意接受曾经“欺骗”了自己的熏，而熏也是有苦说不出，不知道怎么才能让时雨相信自己。后来还是在露西亚和乙女的帮助下，让小菜凭依到灵力较强的熏的身上来与时雨交谈，终于才解开了误会。而得知姐姐依旧还留在这个世界上，还陪伴在自己的身边，这也让时雨重新获得了生活的动力。

就这样，在一两个月时间里，熏结识了一个个新的友人，这是在一年多来的路途中的头一次。在这场原寻找在自己力所能及之事的旅途中，熏给自己定下了一个规矩：不在任何一个场所过久停留。但是如今在五条町邂逅了露西亚，他内心产生了未报的恩情，同时又邂逅了时雨和小菜，未解决的事件也挂在他心头，这些从未有过的要素让他陷入了是否应该趁着日子离开的烦恼。而当听到他人希望他留下的愿望，他才发觉原本自己为了能够保证“自由”的准则却在无形之间束缚了自己的选择，他这才以自己的意志决定继续留在这个大家为他创造的新的容身之所。





冬月时雨——弱者的幸福

The weak can be happy





冬月时雨

Fuyutsuki Shigure

CV：一之宮葵







在这个故事的主要人物中，时雨无疑是最平凡的一个。她不具有天生的灵力或是类似的超能力，也非幽灵之类特殊的存在，而就是一个每天必须按时上学按时放学的女高中生。不过，正因为她平凡，所以她的思想，她的感情才显得格外深刻。

姐姐小菜在连续杀人事件中遇害之后，她一直对犯人怀有极度的憎恶，并一心想要亲手葬送对方。不能被仇恨所吞没——这是一般的"正确的观点"，熏也都这样劝阻她，但是得知自己最爱之人被杀害后，又有多少人能够用这种正论来说服自己呢？更何况这种感情，并不单单是要为姐姐报仇，同时也是她对这不愿接受的现实的小小反抗。只能目睹着事态发展的她，内心被一种必须要做点什么的想法逼迫着，最终只能抓住"复仇"这样一根救命草。但实际上，区区一个高中女生根本不可能抓到让警察都很棘手的凶犯，而就算找到了犯人，别说报仇，自己遭遇危险的可能性反而更大。时雨自己也知道这些，但是无法平息内心的她却只能在这条路上挣扎，发出作为弱者的叹息。



夏天的末尾，看到新闻上播报了犯人已经被抓的消息，时雨依旧不能从复仇中挣脱出来，但面对即将开始的新学期，她也不得不逼迫自己划清界限——毕竟她知道姐姐还在自己身边担心着自己，也知道那个起初非常讨厌的熏也一直对自己放心不下。

对于熏，时雨的感情是复杂的。最初的误会两人的关系差到极点，在她眼里仿佛所有人都是敌人的那几天里，熏也成为他的仇恨集中的对象。虽然经过对方反复上门请罪，误会也解开了，可她对熏的强硬和冷冰冰的态度却一下转变不过来，因此在后来的日子里也总是对他恶语相向。不过，时雨虽然怕麻烦，也不像小菜那般容易交往，但她也并非不懂事理，面对熏为自己所做的一切，她一直都记在心里，只是始终无法率直的表达感激。

开学过后，时雨无法接受周围的人投向自己的同情的目光而多次逃课，而熏受小菜之托，每天上学放学都来接送时雨。最开始时雨虽然没给好脸色看，但渐渐倒也成为一种习惯了，两人的关系也就在这样的过程中逐渐走近。可就在新的生活趋于稳定的时候，新闻里的一则消息再次掀起波澜：杀人事件逮捕的嫌犯由于证据不足而无罪释放。这意味着真正的犯人可能还在逍遥法外。得知这一消息的时雨不可能耐得住性子，她决定不再相信警察而独自展开调查。而在另一边，熏和露西亚等人则认为杀人事件与恶灵作祟有关，于是为了防止时雨莽撞乱来，熏邀时雨加入了他们对恶灵的调查。尽管时雨对恶灵一无所知，但为了能够帮助到大家，她依然尽力思考自己力所能及的事，从统计和概率的角度来分析恶灵和杀人事件发生的规律，最终通过与警察的合作，成功抓捕了恶灵附身的犯人。看到犯人被抓的样子，时雨不顾一切地拿起菜刀想向犯人报仇，而情急之下，小菜则只好凭依到熏身上，及时阻止下了时雨，并希望她今后能够忘记过去，今后为了自己的幸福而前进。

就这样，发生在五条镇上的连续杀人事件告一段落了，时雨虽然内心依然无法平静下来，但也逐渐开始恢复普通的生活。另一方面，因为杀人事件而暂时留在五条镇的熏也开始烦恼是否应该重新开始自己的路途，知道这一点的时雨在焦急中忍不住向熏表达了自己的好意。而熏在反复思考之后，最终接受了时雨的思念，决心在五条镇扎根，不再离开。

而目睹时雨终于获得幸福的小菜，也终于迎来了与大家离别的一天。在随风飘落的粉雪之中，大家站在一起合影——即便小菜可能不会显现在照片上，但姐妹俩也希望有一个她们曾经一起走过这样一段奇妙时光的证明。最终小菜含笑消失在温柔的光芒中，仿佛听到了姐姐最后的话语的时雨，则决定紧握姐姐寄托给她的明天，努力与熏一起走向充满希望的未来。



冬月小菜——未完的试炼

Unfinished trials



冬月小菜

Fuyutsuki Kona

CV：安玖深音



从登场那一刻开始，小菜就已经不在人世，因此作为观众，我们没有看到小菜作为普通少女的正常生活。但我们也并不难以想象，曾经的小菜也一定与成为幽灵的她一样，活泼可爱，充满朝气，时刻面带笑容，并擅长用各种笑料来活跃气氛，为周围的人带来欢笑和力量。虽然这样的小菜对时雨来说是理所当然，但不论对见过无数幽灵的熏，还是对讨伐了各种恶灵的露西亚来说，身为幽灵却有如一个正能量自走炮的小菜都是个异质的存在。毕竟幽灵这种纯粹精神的存在，十分容易受到恶意的影响，不论是自身怀有的仇怨，还是来自别处的恶意，都有可能导致幽灵堕落为恶灵。但刚刚被他人杀害的小菜却仿佛与这些无缘一般，整天陪伴着妹妹时雨，或是熏等人聊天说笑，过着自己步调的生活。

夏末秋初的一天，小菜突然带来了一个小学生大小的少女的幽灵，让熏吓了一跳。这个名叫このみ的小女孩的幽灵数天之前发现了小菜，就偷偷跟在在小菜身后，而小菜知道一直





看着自己的目光就是来自这样一个乖巧的小女孩后，两人很快就变得跟姐妹一般亲密。起初，このみ失去了生前的记忆，不过在熏和小菜的协助下，她因听到一支钢琴曲而回想起了生前的一切和自己死的瞬间。她是一个在五条镇上开钢琴培训班的钢琴教师的女儿，数天前在前往邻镇参加钢琴表演的路上遭遇事故身亡。

得知了事情的原委之后，熏等人分析得出このみ之所以变成幽灵残留在这个世界上，正是因为对那场钢琴演奏会的留念，于是众人开始为了能够消除このみ的遗憾而开始奔走。他们通过讲出只有母女之间知道的秘密让このみ的母亲相信了幽灵的存在，而作为母亲，她也一直对女儿怀有歉意和悔意，愿意全力帮助众人去实现女儿最后的愿望。于是，このみ借着熏的身体，在表演会场上弹奏完那首妈妈教给她的钢琴曲，并且与妈妈做了最后的告别后，她总算顺利了离开了这个世界。

目睹このみ升天，小菜和熏的内心都久久不能平静。就像熏至今依然没有在旅途中寻找



乙女通过法术，将小菜的灵魂固定在了生前时雨为她制作的人偶身上，这样一来，即便两人无法在相互爱抚，也可能熏某一天就因为诅咒而死去，但两人却能获得了继续在一起的时间。

不久之后，熏便收拾好行李，带着人偶，重新踏上了旅途。到此时，两人才真正结束了路途的“准备时间”，即将走上漫长的朝向死亡和分别“人生”之路。这场为了能够打破生死之界限的试炼，对他们来说，还十分漫长……







到自己的“存在意义”一样，已经成为幽灵的小菜也不知道自己为什么依旧以这样形式存在于世间。而在看到このみ实现自己的愿望、满足的升天之后，小菜又重新开始为这样一个问题而烦恼。而熏则认为自己必须尽早替小菜找到升天的方法——因为这才是正确的道路——但他内心却在无意识地回避着这个问题。

平静的生活又过去了一段时间之后，打破这个局面的，是来自时雨的告白。面对少女真挚的感情，熏拒绝了她。但于此同时，他更查觉到了自己内心的感情是指向小菜的，只不过他知道人与幽灵之间不会有结果，于是打算将感情藏在心里。谁知就在第二天，时雨在就把大家召集到一起，当众道破了熏的内心。这时候熏才知道，实际上小菜也早就对熏怀有好意，但也因为自己身为幽灵，而一直否定这份感情……尽管大家都知道这不是一个“正常”的选择，但熏和小菜坦诚相待之后，还是决定开始他们的交往，而这个决定，对两人来说，更是一场漫长试炼的开端。

在经历了一段无法互相触碰，又无法为熏带来好处的生活之后，为了不耽误熏今后的人生，小菜想借助露西亚的力量强行让自己升天。对于这样一个无奈之举，熏表示严重反对，并且不惜折寿请求乙女利用九条家的法术（准确说是一种诅咒）让自己变成了更加接近灵的存在。这样两人虽然度过了幸福的一夜，但诅咒的效力却很快变弱，而小菜在这时则因为终于从熏的身上得到了幸福，出现了即将升天征兆——这仿佛是在告诫众人，一切所为最终都无法违背自然法则。

即便如此，熏和小菜依然不肯放弃，最终

九条乙女——十六夜的命运

Destiny on the Sixteenth Night





九条乙女

Kujyou Otome

CV：真宫ゆず

作为公主一般在九条家长大的乙女，由于灵力和九条一族代代相传的能力都很弱（相对于熏的“未来视”这种高度的能力相比，她只不过拥有能将断掉橡皮筋复原这种程度的能力），而从小就只被寄希望于完成“延续家族血脉”的这一职责。在她还年幼之时，她的姐姐弓乃被定为熏的未婚妻，她也因此与熏熟识起来，但随着姐姐因为故事而去世，她被长辈安排来代替姐姐成为了熏的未婚妻。那之后深知自己能力远不及姐姐的乙女，为了弥补而这一点而花费了大量的心血，如今长大成人的她掌握了各种各样的知识和技术，对神道教的法术也了如指掌，这反倒使她获得了不少活跃的机会。在故事中，她是唯一知道熏的过去的人，也是唯一理解熏内心的悲伤的人。而她的到来，让各种细微的因素仿佛破碎的拼图一般一片一片拼凑在一起，为让熏这场看似偶然的旅途增添了些许命运的符号。



被熏安排在露西亚家住下之后，身材娇小可爱，性格温和，又擅长做饭和做家务的她，很自然就受到露西亚和由里子的喜爱，并且在不久之后也与小菜和时雨也成为了朋友。她对待各种事情都懂得忍让，但唯独说到熏的问题她绝不妥协。于是当她发现熏和露西亚常常晚上瞒着大家在镇上巡逻的时候，便死活都要加入他们。而几经周折之后，这巡逻的队伍却越来越大，打酱油的小菜和不愿意落单的时雨也加入了进来。

露西亚负责驱魔，熏偶尔当当肉盾，小菜担当索敌雷达，乙女提供法术和知识，连时雨也通过数据分析发挥着作用，这各司其职的巡逻工作在起初还算顺利。但多次遭遇恶灵的经历之后，众人发现一个奇妙的现象，恶灵似乎都有意识地想要攻击熏和乙女。这让两人百思不得其解，他们以前从来没有到过五条镇，也根本不知道这个小镇的存在，那么，恶灵会对他们有什么仇怨呢？这一谜题意外地在时雨的提醒下有新的线索——或许恶灵们的目标并非他们两人，而是九条家族。

不过为了查明九条家与五条镇在过去有什么渊源，熏和乙女奔走与乡土馆和图书馆等地，但最终并没有太大的收获。关于镇上的现存的资料，最多只能查到近 100 年的历史，完全查不到 100 年以前的资料，更别说关于五条这块土地起源的信息。

另一方面，在这期间，熏由于过度劳累再加上在海边着凉，因为发烧而病倒，在露西亚家卧床休息了两天时间。一时因为熏倒下而大惊失色的乙女便一直贴身照顾着他。这一插曲无疑拉进了两人之间的距离。

就在数天之后，在十六夜之月的照耀下，乙女再次鼓起勇气向熏表达了自己的心意，但是得到的回答并没有改变。而熏看着刚刚被他拒绝，刚刚还在埋头呜咽的乙女，很快就抬头挤出温柔的笑容面对自己，内心不由得又闪过了弓乃的影子——多年以来，熏在无形之中一直追寻着弓乃的幻影，但这次闪过的影子却让自己陷入深深悔意当中。这么多年来，自己究竟是怎么对待这个如此为自己献身的少女的？她明明对自己无微不至，但自己又究竟从这个少女身上看到了什么？







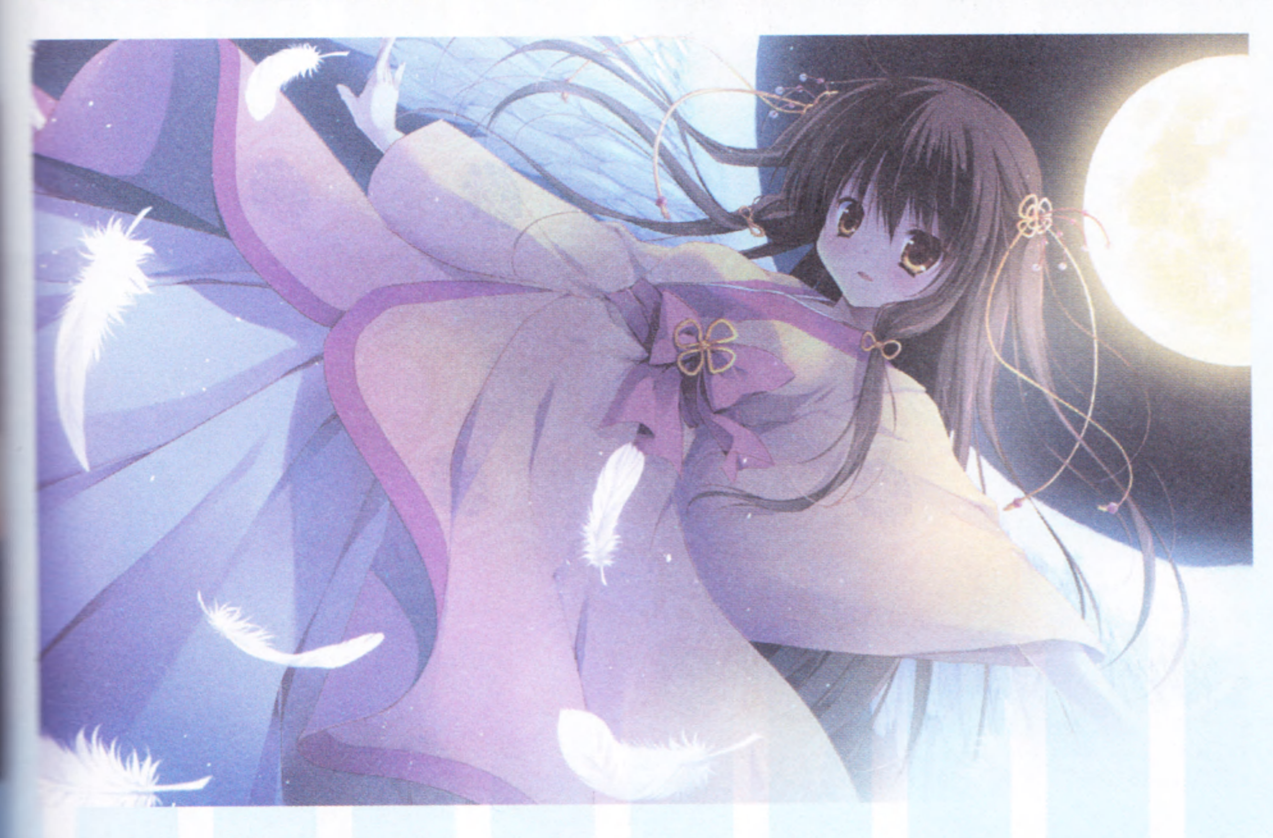
未婚妻的弓乃去世，九条家为他另外安排了乙女这个新的婚约对象，这对熏来说毫无道理，不可理喻的要求。自那以后他便开始反抗一直以来自己生活的环境，拒绝那荒诞的婚约，同时也不由分说地拒绝着乙女。乙女从小就仰慕着哥哥一般存在的熏，同时也深爱着自己的姐姐弓乃，在失去了弓乃之后，她却能够越过重要之人的死，作为世界上最能理解姐姐的人，决心代替她去努力让熏获得幸福……这，是一种何等的坚强。

熏逃离九条家，开始漫无目的的旅途，正是为了摆脱过去和九条家的束缚，但这恰恰也是他始终被过去，被“九条”束缚的证明。而相比之下，乙女对熏的执着，并非单单因为“喜欢”这种感情，也与所谓婚约无关，那更是一种她为自我定下的人生价值。即便再一次被熏义正言辞的拒绝，但乙女依然表示只要熏允许，即便30年、50年后依然会陪伴在他的身边……

听到乙女这些平淡的誓言，熏重新认识了乙女对自己的重要性，可当他准备回过头去面对乙女的时候，却不知从哪袭来一阵猛烈的晕眩，等他回过神的时候，乙女已经不知所踪。







画面突然回溯了4、500百年前，那个五条镇还仅仅是一个小村落的时代。身为武官后代的九条慎之助与妹妹结衣一同成活在这里，与村民们过着互助共存的和平生活。有一天，外出打猎的慎之助在山里遭遇到一个身穿华丽衣装的少女，慎之助问起她的身份，少女却一问三不知。认为她失去了记忆的慎之助只好将少女带回了自己家，结衣借用辉夜姬的典故暂时给她取名为辉夜。

三人就这样开始了在一起的生活，而辉夜的记忆一直没有回复的迹象，倒是她身边发生的各种奇妙的事件开始让慎之助查觉她的不寻常。不久之后，当村落面临旱灾，辉夜竟然通过奇怪的举动让天空下起雨来……这更让慎之助确信辉夜并非人类，不过这时，辉夜的存在却以渐渐成为他和结衣重要的家人。后来，辉夜为了大家的笑容，不断用神奇的力量为村民服务，或帮大家治疗伤痛，或为生活提供建议，就这样三年时间过去，辉夜便成为附近一带颇有名气的人物。这不但吸引了外来人士的到访，更引来了五条这块土地的主人，居住在村落不远处的五条城里的城主五条氏。

把辉夜视为妖邪之物的五条氏，不由分说的将辉夜抓入城中，准备打入大牢。为了阻止自己的家人被抓，结衣被城中的武士杀害，慎之助虽然拔刀迎战却很快陷入寡不敌众的绝境。这时辉夜使用法术将两人转移到了五条城外，并救活了结衣。兄妹俩虽然想拉上辉夜一同逃跑，但这时化身为传说中天女形象的辉夜则一面承受着天空中连连劈下的落雷——这是对她打破禁忌复活死者的惩罚——一面使用法术与五条城的士兵们战展开了战斗。说服慎之助兄妹两人尽快离开此地之后，她便在一阵白色的光芒中，与整个五条城一同化为了焦土。

这就是发生在久远的过去，九条家与五条这块土地之间的真相。在此之后，九条兄妹俩很快逃离到了远方，而结衣则因为被辉夜救活而获得了一部分辉夜的神奇力量。兄妹俩为了让辉夜带给他们的这份力量延续下去而成为夫妻——这也就是九条一族能力的起源。后来，九条家规定近亲之间结婚的习俗也正是源自先祖不愿这份力量变得稀薄的祈望……



镜头回到现代，面对乙女的失踪手足无措的熏，在露西亚的提议下，与她一同前往位于镇外的五条城遗址。那里一直都是恶灵的高发地区，平时就连露西亚都不得贸然靠近。如果有强力的恶灵将乙女抓走了，那么地点一定就在那里。两人到来遗址，遭到了大批强力恶灵的围攻，特别是其中一个看上去像是将军装扮的恶灵尤为强大，连露西亚都无法与它抗衡。而就在两人危机之时，乙女却带着一股温暖而强大的力量突然出现，将徘徊在遗址里的恶灵们一个个全部净化了。而就在她要将最后的将军——五条氏的恶灵净化之时，露西亚却突然满面悲伤的让熏赶紧去阻止乙女。

原来刚刚在昏迷之中，乙女的精神与一直囚禁于此地的辉夜的魂魄相见，辉夜唤醒了埋藏在乙女灵魂深处的记忆。“回想”起真相的乙女，与辉夜做下约定，愿意以牺牲自己为代价从辉夜处得到净化恶灵的能力。这一来为了终结这份延续了数百年的咒怨，二来为了解救自己重要的人。

或许如果了解到过去的真相，熏也会对久远的过去的那场悲剧产生的仇怨产生一种责任感，但是他并不知道这些渊源，因此也不可能平白无故接受乙女的自我牺牲。眼看最后的恶灵消失，乙女也将消失不见时，熏奋不顾身的扑向被神秘的力量包围住的乙女，竟然奇迹般地将乙女救了下来——

不，实际上这并非什么奇迹。辉夜在于乙女做约定之前，故意没有将真相告诉熏，她料到这样一来熏就会不顾一切地解救乙女。执行辉夜与乙女之间的约定的，是辉夜自身的力量，而熏体内传承下来的，同样也是来时辉夜的力量。熏在一无所知的情况下去打破约定的时候，恰恰让两股力量相互抵消了，乙女也得以平安无事。

就这样，这场漫长仇怨才最终画上了句号。摆脱了过去束缚的熏，也不再辜负乙女的好意，彻底与曾经的挚爱弓乃告别，并决心与她携手在五条镇这片土地上一同度过接下来的人生。



汐宫露西亚——祈祷的彼岸

Do not give up praying



露西亚从一登场开始，就给观众留下了一种真正“圣女”的印象。她温柔，体贴，愿意出力帮助任何一个遇到困难的人，也会将他人的悲伤看做自己的痛苦一般认真对待，因此也深受五条镇上长辈们的信赖和喜爱。作为母亲的由里子说，一直以来她很少见到露西亚交到朋友，更别说现在这样和朋友在一起开心玩耍的样子了。而这并非是因为露西亚不善交往或是有性格缺陷，而是正好相反。所谓朋友，多多少少都会有一定同伴意识作祟，必须要选择与某些人站在同一便边，但露西亚却想要做所有人的同伴，这种不偏袒任何人的做事风格反而让她很少得到真正的友人。而在与熏这个来路不明的古怪青年相识之后，她毫不顾忌的对熏提供着帮助的同时，而熏也为她带来了乙女、小菜，时雨这些同龄的朋友。

她天生拥有强大的驱邪能力，面对恶灵毫不畏惧，而且不用像日本神道教中那般需要复







杂的工序，仅仅通用咏唱基督教圣书中的圣文便能将恶灵净化。从小就拥有卓越能力的她，认为自己应该承担起保护小镇不受恶灵侵害的责任，因此，经常时不时会半夜一个人在小镇上巡逻，寻找等待帮助的幽灵，驱散企图作恶的恶灵。而这原本孤身一人瞒着母亲由里子进行巡逻，在熏到来之后也渐渐变成了一个大部队的行动。

露西亚的路线前半也是乙女线一样，众人团结起来展开巡逻活动，屡次遭遇恶灵之后，众人开始调查五条与九条之间的关系，不过并未等到真相大白，露西亚便将目标锁定到镇外的九条城遗址。在那里众人遭遇到连露西亚都感到棘手的成群恶灵，并一度陷入危险，不过在露西亚、熏以及乙女三人的共同努力下恶灵最终被击破——不过到此为止，露西亚的故事才刚刚开始。

由里子曾对熏讲到，露西亚强大的驱魔能力，是源自她内心对神明、对主那种根深蒂固的信仰，她深信神的存在和指引，并认为在神的力量的庇护下，人们不用害怕邪恶的力量。从某种角度来说，信仰心就是构成露西亚这个人格的根本，这种虔诚让区区一介修女的她已经拥有了匹敌司祭级别的能力。然而，五条城恶灵事件过去不久之后，露西亚周围连续发生了动摇她信仰的事件。







先是露西亚时不时会听到有女性的声音在耳边说否定神灵、歌颂恶魔和死亡的话语，接下来熏、乙女以及时雨都纷纷做起了的恶梦，而就连身为幽灵的存在一靠近教会——也就是露西亚家，便会“浑身无力”……各种看似不详的征兆，后来更在现实里显现出来：象征的神圣的教堂，大门上竟然出现了恶魔的爪印——那是西方传说中，建筑物里有恶魔作祟的象征。就在露西亚倍感不安的时候，她突然“回想”起了一个她并不知道的片段：十几年前，她被告知是死于事故的父亲，其实是被人杀害的，而杀人凶手竟然是她的亲生姐姐——诺埃尔。

仿佛算计好了时间一般，这时，自称诺埃尔的癫狂少女打破教堂神圣的守护闯入大门，想要至露西亚与死地。但是露西亚面对突然知晓的真相以及这个几乎已经被遗忘的姐姐显得手足无措，好在由里子及时出现才赶跑诺埃尔。而由里子这才讲出了她隐瞒了十几年的秘密：露西亚的姐姐诺埃尔一出生就与其他孩子不一样，仿佛被恶魔附身一般，反感圣书和十字架之类神圣之物，并时不时会做出恶魔一般的言行。在露西亚还未懂事的时候，诺埃尔就已经杀死了自己身为司祭的父亲，从五条镇逃离。如今以普通少女姿态回到这里的诺埃尔，已经没人知道究竟是人类还是恶魔，但可以明确的是，诺埃尔为了杀死露西亚，一定还会出现的。



众人虽然加强了防备，但拥有强大恶魔力量的诺埃尔还是轻易将他们逼入险境，为了保护露西亚，连由里子也身受重伤。邪不胜正的信念一再受到冲击，连最爱的亲人也危在旦夕，在这样的情况下，诺埃尔又扔出了由里子没有讲出的另一层真相：原来起初被恶魔附身的并非是诺埃尔，而是由里子本人，由里子的丈夫敬良竭尽全力也没能将恶魔驱除，仅仅是抑制在了她的体内。后来当她怀上身孕，恶魔便立刻转移到了新的生命——也就是诺埃尔的身上。诺埃尔更指责到，在她之后出生的露西亚便是

由里子为了杀死她而生下的。

露西亚从小就接受各种神学教育，并因信仰而获得了强大力量，如果说这就是为了对抗诺埃尔，那么而一切都说得通了。但事实真的就是如此吗？的确，在得知诺埃尔被恶魔附体之后，由里子一直担惊受怕，害怕自己的女儿会成为恶魔，害怕自己终有一天必须亲手杀死她，可是在她狠下心之前，诺埃尔的内心已经完全被恶魔蛊惑。因此，对待自己的第二个女儿她便更加小心，为了让她远离邪恶的思念而竭尽了全力，为了对抗必然会来袭的诺埃尔，也让露西亚掌握了驱魔的能力，但这绝非仅仅是把露西亚当做杀人工具。

尽管诺埃尔的语言很有迷惑性，但露西亚依然坚持了自己信仰，也对母亲对自己的亲情深信不疑。仿佛是她的祈祷得到了上天的回应一般，露西亚最终获得了天使般的力量，在熏和乙女的协助下，依据净化了长年占据着诺埃尔身体的恶魔。最后时刻，诺埃尔虽然恢复了神智，但早已被恶魔吞噬的她，也转瞬消失在了妹妹怀里。

“露西亚……你长大了呢。”

最后这一句淡淡的话语，也成为失去姐姐的露西亚内心里，唯一的慰藉。好在之后，被送进医院的由里子顺利度过到了危险期，露西亚的生活也终于恢复了平静。在这一场骚动中，她在不知不觉中已经倾心于一直无条件帮助着自己的熏。而对熏来说，那平时稳重而优雅的露西亚，在交往中表现出的、与普通少女并无二致的可爱与撒娇，也让他爱不释手。两情相悦的两人，决定紧握着对方的手，共同为明朗的将来祈祷——正如露西亚说的那样，即使天空之上可能无人回应，我们也不应该放弃祈祷。因为祈祷的目的并不是为了让什么人听到，而是通过自己的信仰来明确将来的目标。毕竟，祈祷象征着向往，有向往才有走向未来的动力。









关于制作者与游戏公司
About Creator and Lapis lazuli

说到『十六夜的命运女神』的制作公司——Lapis lazuli,就算奉承话也说不上风评好。而且,像这样一个创立已经五年才刚刚发售第三部作品(上一部还是 FANDISC)的小品牌,一般来说早就被人给遗忘了。而这个 Lapis lazuli 多多少少能够在玩家心中留下一点印象,则全是托总制作人八木沼悟志的福。

或许有人会问:"八木沼悟志?何许人也?"这时候只要再标上一句"fripSide 的音乐制作人",大概大多数阿宅都会恍然大悟。毕竟这位年近 40 的大叔与歌手南条爱乃的组合已经借由『某超科学电磁炮』的数首主题曲唱遍了整个 ACG 圈,如今可谓家喻户晓。而除了 fripSide,八木现在同时还与秋叶原系偶像歌手黑崎真音组成了另一个组合 ALTIMA,为『灼眼的夏娜』『加速世界』等人气动画制作了主题曲,也拥有不错的人气。可以说,八木在音乐领域已经小有成就,现在也混得不错,但一般人都很难将他和工口游戏制作人联系起来……这之间确实有一段渊源。

2005 年前后,早在 fripSide 还在独立创作时期(当时的歌姬还是 Nao),八木就结识了现在 Lapis lazuli 的制作导演,奏太响。奏太负责的工作是 fripSide 的广告宣传和网站运营,不过他个人却热衷于同人游戏制作。而当时没有什么名气的 fripSide 就是工口游戏歌曲的专业户,为工口游戏大厂 Visual Art's 也制作了大量歌曲。在 2006 年,为 VA 旗下品牌 130cm 的作品『彼女たちの流儀』制作的主题曲『RED – reduction division–』获得了爆发性的人气,这首歌足以载入 GALGAME 史册的歌曲也深得 130cm 的制作人 UYE! 的喜爱,后来经由 UYE! 的介绍,八木又认识了 VA 老大马场社长。

这样一步步打通了人脉之后,八木为了实现基友奏太的愿望,便产生了在 VA 旗下制作商业 GALGAME 游戏的想法。而马场社长看了奏太制作的数款同人游戏后,觉得有利可图,就设立了一个新品牌,随便两人去发挥——这就是 Lapis lazuli 诞生的过程。

不过,让人遗憾的是,2009 年发售的 Lapis lazuli 的处女作『Areas ～空に映すキミとのセカイ～』是一款除了人设和音乐之外,各方面都十分糟糕的作品,上市之后恶评如潮。首战失利的原因,总的来说可以归结在"经验不足"四个大字上,奏太虽然有制作同人游戏的经验,却不习惯商业游戏的制作模式的,这导致游戏制作遇到了许许多多问题。实际上,这款作品除了音乐之外,八木几乎都没有参与制作——准确的说是根本没工夫顾及这些,因为游戏制作期间,他正在忙于 fripSide 的商业化活动。

而就在同年 fripSide 经历了世代更替,歌姬南条爱乃加入,一首『only my railgun』稳定了组合在业界的地位。在音乐领域进入了正轨后,八木更是忙得不可开交,『Areas』的 FanDisc『Areas ～恋する乙女の 3H～』他仅仅写了几首曲子就把制作全盘交给了奏太。但八木似乎并没有放弃 GALGAME,在正值 fripSide 人气高峰期的 2011 年,他宣布了 Lapis lazuli 正在制作最新作品的消息,而该作将由他亲自企划,担任原作设计,并担任制作人。

不少玩家虽然已经踩过一颗地雷,但对于"著名音乐制作人制作的工口游戏"这一噱头还是十分感兴趣,因此,Lapis lazuli 的动向也一直受着关注……只不过,没有人想到,这款『十六夜的命运女神』经过反反复复的延期和消失,竟然到了两年后的 2013 年底,才真正与我们见面。

作品评价
Works evaluation

首先，笔者必须肯定的说，『十六夜的命运女神』是一群真正有想法，有意志的制作者创造出的一部融入了灵魂的作品。

八木在『十六夜的命运女神』发售之前的一次访谈中表示，为了创造一款“绝对有趣的GALGAME”，他仅仅是故事大纲，就写了整整1MB的文档（相当于4、5本文库本的轻小说）。从这这我可以看出他对作品剧情的重视，这一点与时下的流行趋势并不相同。我们都知道，如今GALGAME市场最常见的不是重视剧情的“史诗巨著”，也不是一路啪啪啪到底的拔作，反倒是融合了萌系和拔作的特征、突出角色系特征的轻拔作。如果是以赚钱为目的，那么选择这样的类型是万无一失的。八木没有这样做，也正是因为他想要创作一款好作品的景愿。实际上，这款作品也的确在剧情方面下了很大的功夫，但如果一定要分类，笔者却未必会将其分入“重视剧情”的类别，这是因为，本作在讲述剧情的方法论上，与其他作品有极大差别。

在之前某篇妹控文章里笔者也谈到过，一般的GALGAME，不管是萌系还是什么，只要是多多少少有些剧情的作品，那么日常事件和剧情事件都会有明确的分界，前作用于塑造角色，而后者则用来讲述故事。而本作中所有关键情节全都发生在“日常”之中，“日常”就是本作的“剧情”。注意，这种关系不能颠倒，“剧情”并非不等同于“日常”。

首先值得注意的是，故事中主人公熏有着比较规律的行动路线：早晨从帐篷醒来或是被别人叫醒→厚着脸皮到露西亚家讨早饭吃→白天根据路线不同，或是在教堂打扫，或是在商店街摆画摊，又或是调查恶灵和事件→在露西亚家吃完晚饭后外出巡逻→回到帐篷睡觉。作品里有超过80%的内容都在重复这个过程，几乎所有事件都如日常生活一般展开，剧情循序渐进的发展，很少出现突发性事件。这样做的优点是，这种连贯的生活感能营造出特殊故事气氛，更容易让观众投入其中。而且难能可贵的是，负责剧本主笔的mizuki ryo并没有因为日常量庞大而怠慢，反而是一丝不苟地描写每一段对话，让观众不至于很快感到厌烦。

由于故事整体是一个连贯的日常，所以几乎不会省略事件。其他作品，比如说战斗类，剧情发展到主人公掌握了最终奥义即将和敌人决战，为了保证故事的节奏编剧一般会省去许多日常部分而一气呵成地跳跃到决战开始。但本作不会。譬如时雨线，在大家都知道小菜即将升天，各自都做好了内心的觉悟之后，故事依然讲了好几个整天的日常才推进到离别的事件；露西亚路线，中后期由里子身受重伤，明明大难当头，编剧还不忘每天都安排了平淡的早饭事件……这样做观众能够切实地感觉到角色内心的细微变化，对角色塑造效果更佳。

这种漫无边际的“日常描写”，难免会让一批老玩家回想起上世纪末本世纪初的一些作品——在那个还是重视剧情的作品占主流的时候，最流行的方法就是堆砌笑料来量产日常事件，最终通过一连串超展开收尾。而这种方法与本作之间还是有着很大的区别，本作中漫长的日常描写，本质上也是将表现角色魅力放在首位的。换句话说，本作在用日常诠释剧情的同时，还融入角色系作品的特征。事实上，如果要列举优点，先不说作为强项的画面和音乐，本作情节的确能够震撼人心，塑造出的数位少女也十分受人喜爱。从这种角度来说，本作采取的新颖的方式是取得了成功，但这种处理方式同时也是导致其遭到部分玩家恶评的原因。毕竟日常过于漫长，实在不是所有玩家能够承受的，恐怕即便是对这种手法抱有好印象的玩家，也会忍不住SKIP掉部分剧情吧……另一方





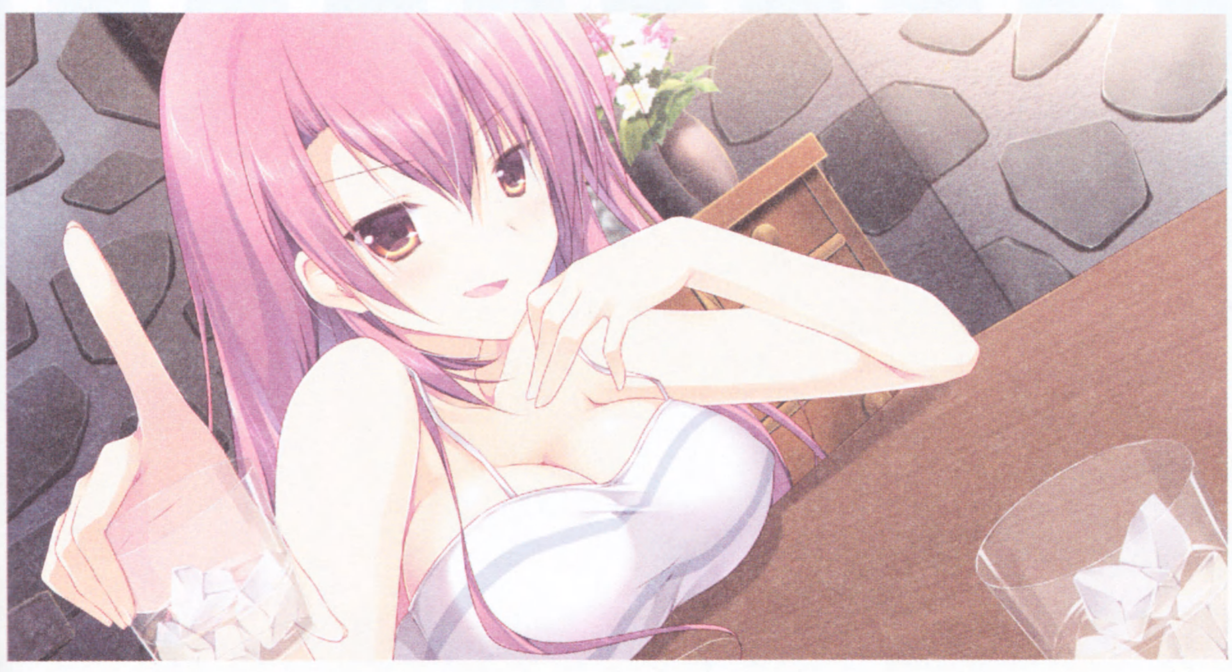






通完全篇之后，笔者不由得产生了一个想法：或许是本作由于企划太过庞大导致制作过程不断延长，可游戏已经延期三年时间，已经不能再拖，只好砍掉许多线索强行收尾……不过，即便如此，目前作品向我们展现的部分，已经足够传达八木想要通过本作传达东西了。

时雨路线讲述了一个弱者面对命运的叹息，与核心内容关系最薄弱的她，同时也是全部女主角中对恋爱描写最浓厚的一个；小菜线对生死观做出了别样的讨论；作为故事核心的乙女线通过过去篇的插入，使故事富有历史和厚重感；最后的露西亚线又话锋一转上演了一出动作戏……虽然四位女主角的路线各种有不同的话题和偏重的内容，玩家的印象也不尽相同，但我们依然可以看到共通之处，那就是少年少女们都不得不经历与重要之人分离，最终他们以不同的立场和态度与对方进行了诀别。毕竟只有诀别过去，我们才能真正走向明天。



面，由于不漏过任何日常，故事始终维持了相同的步调，那么情节发展也就没有节奏可言了。

作品刚发售后，在工口空间等地立刻有玩家表示惊艳，认为很久没有接触到这样"认真"的作品。而作品的评分也在一段时间里维持在80分以上。但随着时间的流逝，越来越多的通关，评分人数增加，至截稿时，平均分已经被拉到了75前后。相对上文提到的日常问题，笔者认为真正拉低本作评价的主要原因，还是在于剧情本身存在的一些问题：凡是接触过『AIR』的人，一定都会感觉本作开场的展开似曾相识，不过既然别人都是VA旗下的作品，我们吐槽也就输了；本作主人公熏实在缺少看点，设定他拥有极强的灵力，起作用的场合屈指可数；不挚是不是为了强调重视剧情的特点，本作对恋爱过程的描写较为薄弱，俗称的イチャラブ很少，H场景整个游戏加起来才5次，因此很多为了追求萌和撸而来的玩家都极为不满……好了，琐碎的问题就先罗列这些，接下来是重点。

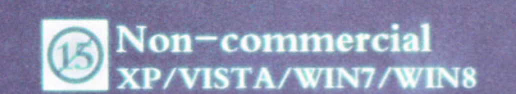
或许是由于剧本实在太长，连剧本写手自身也没有完全把握住，前期留下了许多类似伏笔的线索，到最后也都没有回收。故事的核心内容也感觉并没有写透，还有很多可以挖掘部分，比如主人公熏的过去（很明显只说了一半）以及未来视的设定（现在就是一个毫无作用的设定），九条家相关的问题，辉夜的身份，杀人事件的真相（只有时雨路线有了结果，这事件与五条城的恶灵或诺埃尔的关系也不明）……等等等等，要列举起来根本没完。不过最让人匪夷所思的是，露西亚路线的定位。游戏的剧情锁规定露西亚必须在最后才攻略，玩家们走过其他路线，了解了各种真相，最终开启露西亚路线却发现那是一个与之前的铺垫完全无关的故事，这难免不让期待在最后一条路线里有精彩表现的玩家大失所望。

结语 Episode

在访谈中，八木沼悟志坦白道，为了制作『十六夜的命运女神』他几乎将三年时间里通过音乐赚到的钱全部投入了进去。虽然我们不知道这句话有没有水分，但是通过这款作品，还是能看出八木的确投入了很多心血。尽管这款作品还有很多需要改善的地方，但是作品里包含的闪光点也并不应该忽视；而更重要的是，身为制作人，八木敢于打破过去陈旧的印象，也愿意"舍身"去创造和制作自己喜欢的东西，这种精神实在难能可贵。笔者也真心希望他能坚持下去，汲取本次的经验和教训，为下一款作品做好准备。▲







绯色的记忆之痕

The Cardinal Memory Notch

原本过着平静生活的小绯，因为一次意外情况，和同学一起发现了一具死亡很久的尸体。被卷入一场杀人案件的她，周围的一切都发生了改变。死亡者是她的亲妹妹，这也导致她原本平静的日常生活被彻底颠覆。错综迷离的疑案，人性与爱恨的纠葛。以及无论一切如何改变，都至死不渝的情感。

而最终的真相，究竟是救赎，还是绝望?

这一次，作为刻痕第一系列故事的完结篇，那深刻动人的爱情、亲情、友情，以及人性与善恶，将再一次在本作中淋漓尽致的展现。

×国产GALGAME，第一品牌。

刻痕系列一直是玩家认可度和支持度最高的国产GAL，也是国内悬疑推理解谜纯爱ADV的始祖系列作品，国内同类游戏R15分级标准的制定者。

×原创剧情，精彩不断！真挚的情感，深刻的感动！

从刻痕第一作发布起历时超过五年，刻痕的原创故事受到无数玩家的赞扬和好评，玩家的持续性话题和讨论经久不衰，真正意义上经受的起时间考验的国产原创GALGAME。

×华美动态演出，极致的画面体验！

本次的新作在《刻痕3》的全程动态演出的基础上，进一步强化了动态演出效果，在优化游戏执行效率的同时，崭新的演出技术也将给大家带来更为华美的动态游戏画面。



×CG、歌曲、音乐良心制作，诚意满满！

高质量的多张游戏CG，华丽的动态演出画面及美术效果，60首优美动听的游戏曲目，多首由萌妹子献声的VOCAL歌曲，将带给你顶级的游戏体验。

×多段精美的PV动画倾情展现游戏世界！

本次的《绯色的记忆之痕》中，包含多段制作精良的PV动画影像，这些动画影像将在游戏片头，过场及片尾播放，让大家感受到刻痕的世界的庞大华丽与唯美动人。

×游戏DVD光盘中附加要素满载，超值永久收藏！

本次DVD光盘内，除了《绯色的记忆之痕》游戏本体外，更附带了恋痕序篇《锍翼》的完整版，FM《遥远世界》未公开绝密动画资料，以及《绯色的记忆之痕》全BGM资料集。是喜爱刻痕系列玩家绝对超值的永久珍藏！

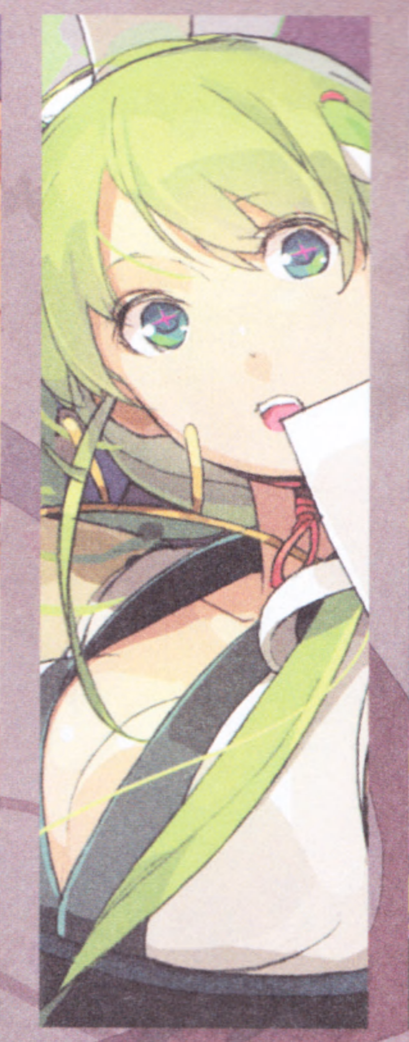


横跨四载
经历共四版的经典作品
时隔两年的重磅回归
全新制作的精美卡图和界面
更加专业、更易上手的游戏规则
新篇章：复苏之风，决死新风与你重逢2014
东方同人卡牌对战游戏
决死之梦
复苏之风
绘师：亜音
出品社团：绯色永恒
预计发售时间：2014年2月
预计售价：100元/套
决死之梦官方微博：http://weibo.com/u/3831122091
玩家交流群：31753955
绯色永恒



咲-saki-嶺上の百合 收入「天才麻將少女 全国篇」內容
obiwan & xin 作品
変態王子と発情猫
The "HENTAI" prince and the stony cat.
C85首发新
国内新春开
obiwan & xin
京都少女
Kyoto Shoujo tenth anniversary
萌姬五周年纪念合同本 收入京都动画十年作品精选角色
萌姬C86新企划：艦これ-艦隊カーニバル-
作品规格、内容、首发时间等详情请访问萌姬官网哦
戦
萌姬最新作品请关注我
官网：www.moehime.
微博：weibo.com/oym
淘宝：oymoe.taobao.c
金剛
こんごう
改
illust by obiwan & xin
萌姬2014年新作「舰队collection」系列敬请期待




欧派教主Manabi首个个人本

太戦大神博麗

锐意制作中……

详细信息请留意猫耳神社官方博客：http://blog.sina.com.cn/nekomedo

或@猫耳抱枕 @Manabi（新浪微博）

作者：Manabi

排版设计：猫耳抱枕

内容：东方主题彩色插画｜黑白漫画


Comic控
试刊号
2014.睦月
最娱乐的动漫专业志　最专业的动漫娱乐志
光盘定价：25元
1月新番特辑
5部必看
世界征服—谋略之星
pupa
献给某飞行员的恋歌
农林
愚者信长
5大地雷
Wake Up，Girls！
魔法战争
Z/X IGNITION
魔法辩护士
最近，妹妹的样子有点怪？
热播剧
中看不中用的《斩服少女》
《机巧少女》无节操都是你的错
从《萌萌侵略者》谈文化入侵
悠哉悠哉的《悠哉日常大王》
声优控
元气萌娘佐仓绫音
话题控
先偷跑VS缩退逃：恋爱动画中的进与退
本期赠品
进击的巨人 自由之翼暖宝宝
智商狂掉
SAN值危机！
盘点本季6部拉低
智商下限的新番
本期奖品
刀剑神域手办
DVD光盘
收录海量动画、音乐、图片



2014 年 3 月上市

二次元狂热编辑部荣誉出品

49.8 元

不满足，想要更多萌妹？
时间少，没怎么推 GAL？
累不爱，黄油关注少了？
懒惰症，想看别人总结？
没问题，2013 年 GALGAME 需要关注的一切，全都在这里集结！

超大篇幅全年游戏总揽，精选作品赏评，优秀剧本解析！
为 GALGAME 爱好者提供
值得收藏的一册！



2014 年 3 月上市

二次元狂热 + 萌氏防务荣誉出品

49.8 元

TORA！TORA！TORA！珍珠港开启战端
大破！大破！大破！中途岛海战日军惨败
杀戮！杀戮！杀戮！美军瓜岛绝地反击

纪念反法西斯战争胜利 69 周年，
集合精美战舰萌化拟人欣赏与战史秘闻



二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
2014 イチゲツ. 63

二次元狂热工作室制作
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com

封底故事
『决死之夢—復蘇之風』

光盘定价 25 非卖品